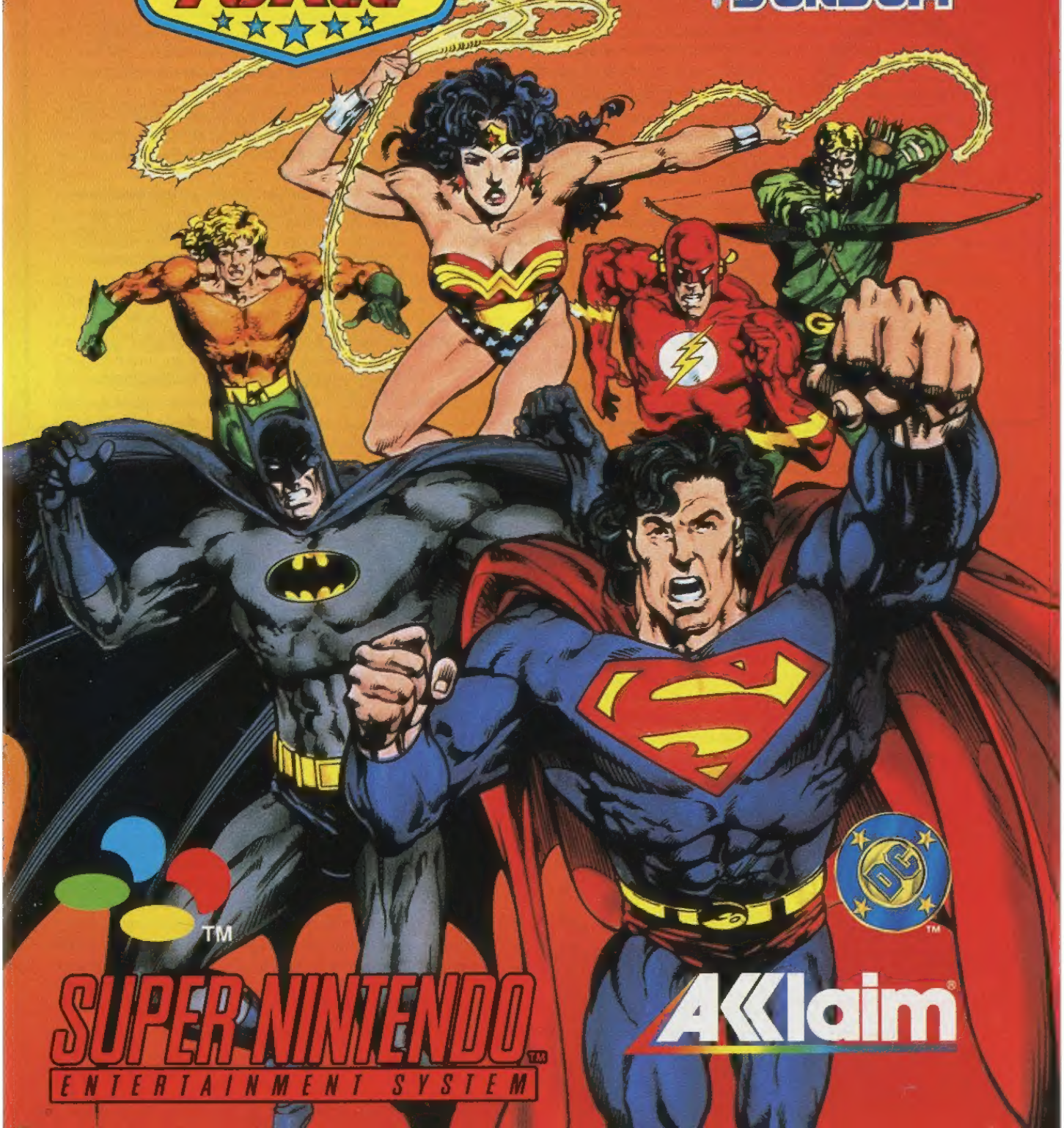
SNSP-AJLP-EUR

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

INSTRUCTION BOOKLET

SUNSOFT™



TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

DC™

Acclaim®

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,

London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

*DC Bullet Logo, Justice League and all related characters and elements are the property of DC COMIC® TM & © 1995. All Rights Reserved, Developed by Blizzard. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pateur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedi dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment,Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE

Nintendo

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

★ A FACE-OFF WITH JUSTICE ★

The evil alien emperor **DARKSEID** has attacked Earth! His wicked plan to rule the universe hinges on enslaving the Earth and using it as a base from which to conquer. But first he must destroy the **Justice League**! His diabolical scheme pits the Justice League superheroes against one another.

Can **SUPERMAN** best **BATMAN**? Will **WONDER WOMAN** triumph over **GREEN ARROW**? Must they fight amongst themselves as the world races towards destruction? The truth is sinister indeed. As you battle a host of villains and super heroes, you may learn the dark answer. You must defeat every member of the Justice League before you take on the embodiment of ultimate evil, Darkseid! Along the way you'll encounter his vile helpers, **DESPERO** and **CHEETAH**. Remember, the fate of the world rests with you. Your toughest opponent may turn out to be — yourself!

★ GETTING STARTED ★

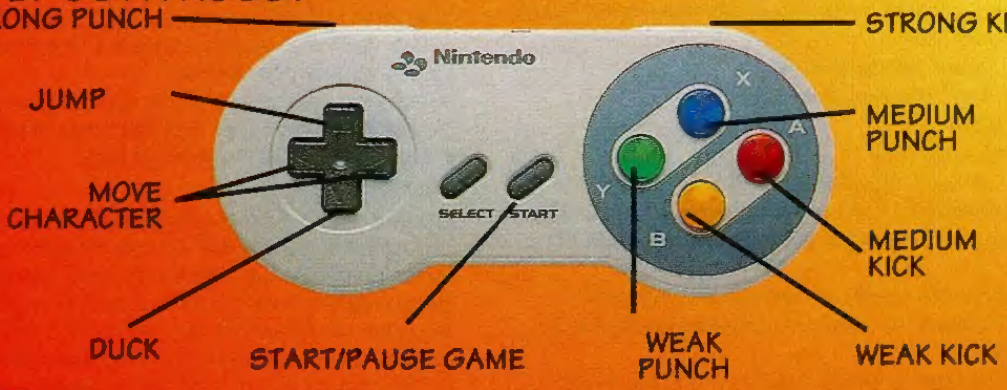
LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the **Justice League Task Force** Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.

3. Turn the power switch ON. When the **Justice League Task Force** title screen appears, press the START BUTTON. You will then see the following game options: Story, Battle, Vs. and Options. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to move the cursor to the desired play mode/option. Press the START BUTTON to begin a one player game or go into VS Mode for a 2 player game.

★ CONTROLS ★

DEFAULT CONTROLS:



Other Moves:

Special Moves – See each character profile for a description.

Grab Attack – Push into enemies then press the medium or strong punch or kick buttons.

Jump Back – Tap the Control Pad twice in the opposite direction your character is facing.

Run – Tap the Control Pad twice in the direction your character is facing.

Characters can also punch or kick when ducking or jumping.

★ GAME FEATURES ★

Justice League Task Force can be played in 3 different game modes. Whatever mode you play in, the action is divided into rounds. To claim victory, you must defeat your opponent twice.

GAME MODES

Story Mode - Story Mode is for 1 player only and follows the storyline of the game. You can choose to play as any hero, but once you've chosen a hero you must play as that character for the length of the game.

Battle Mode - Battle Mode is for 1 or 2 players and allows you to play as any hero or as a villain! Instead of following the order of the story, the computer pits you against randomly chosen opponents.

Versus Mode - Versus Mode lets you and a friend battle against each other as any hero or villain—even as the same one! If you both choose the same character, they will appear with different color schemes to help you tell them apart. Player 1's character appears on the left of the screen, Player 2's on the right. In Versus Mode, both players can select how powerful their character is, allowing for either a fair match-up or a one-sided beating. The level of power is displayed by the number of jewel buttons present below the player icons (P1 and P2), with one representing the weakest power level and five the strongest. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to set the desired power level.

Between rounds, you can select the location you wish to battle in by highlighting the level select and pressing LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to scroll through to the desired location. Press the START BUTTON to begin fighting in that location.

Once a player has defeated his opponent twice, a results screen will appear, showing each player's record. Records appear as the number of Wins, Losses and Draws.

OPTIONS

You may choose from 3 play options. To set a given option, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight it. When you are satisfied with your settings, prese the START BUTTON to return to the title screen and begin game play.

Difficulty: The level of play difficulty is displayed by the number of jewel buttons present, with one representing the easiest skill level and five the hardest. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to set the desired difficulty level.

Time Limit: Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to turn the timer for rounds ON or OFF. When playing a timed round, you have 99 seconds to score a victory. If no player has defeated the other in the allotted time, the victory goes to the player with the most energy remaining. When the Timer is OFF, a round continues indefinitely until one player defeats another.

Button Configuration: You may change which buttons control which movements on your controller by highlighting this option and pressing UP or DOWN on the CONTROL PAD to move the cursor next to the desired move. Then press the button you wish to correspond to that move. Continue until your controller is configured to your liking.

CONTINUING

If you've been defeated, a screen appears asking if you wish to continue playing. You have 9 seconds to decide. To Continue, press the START BUTTON before the timer has counted down. Otherwise the Game Over screen will appear, ending the current game session.

★ CHARACTER SELECTION ★

Select which character you wish to play as by using the CONTROL PAD to move the cursor to the desired hero's symbol or villain's portrait. Note that in Story mode, you may only select from **Justice League Task Force** characters. In all other modes, you may play as any hero or villain. Press any button to begin play.

★ GAME PLAY SCREEN ★

★ JUSTICE LEAGUE TASK FORCE PROFILES ★

★ SUPERMAN ★

True Identity: – Clark Kent

Height: – 6' 3"

Weight: – 225 lbs.

Powers/Skills: Super strength, flying ability, heat vision, freeze breath.

Bio: Clark Kent is a reporter for *The Daily Planet*, a major metropolitan newspaper. In reality, he is a superbeing from the planet **KRYPTON**. As **SUPERMAN** he is dedicated to upholding **"TRUTH, JUSTICE AND THE AMERICAN WAY"**

SUPERMAN'S SPECIAL MOVES

Heat Vision – Press Down on the CONTROL PAD. Then, roll your thumb in the opposite direction Superman is facing and press any PUNCH button.

Hover – Press Down on the CONTROL PAD. Then, roll your thumb in the opposite direction Superman is facing and press any KICK button. While hovering, press any PUNCH button to perform a dive attack.

Forward Flying Thrust Punch – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Superman is facing. Then, roll your thumb down and towards the direction Superman is facing and press any KICK button.

Freeze Breath – Press the CONTROL PAD towards the direction Superman is facing, then roll your thumb down and in the opposite direction Superman is facing and press any PUNCH button.

★ BATMAN ★

True Identity: – BRUCE WAYNE

Height: – 6' 2"

Weight: – 210 lbs.

Powers/Skills: A master of martial arts, an impeccable detective and an inventor of specialized weaponry.

Bio: The **"DARK KNIGHT"** has dedicated his life to fighting crime in **GOTHAM CITY**. From his secret **BATCAVE** hidden beneath his stately mansion **(WAYNE MANOR)**, **BATMAN** uses his virtually unlimited resources to solve some of **GOTHAM CITY'S** worst cases.

BATMAN'S SPECIAL MOVES

BATARANG Throw – Press Down on the Control Pad, then roll your thumb in the direction Batman is facing and press any PUNCH button.

Glide Kick – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the opposite direction Batman is facing and press any KICK button.

Spinning Slide Kick – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Batman is facing, then roll your thumb down and towards allthe direction Batman is facing and press any KICK button.

Smoke Bomb Drop Kick – Press the CONTROL PAD towards the direction Batman is facing, then roll your thumb down and in the opposite direction Batman is facing and press any KICK button.

★ WONDER WOMAN ★

True Identity: – PRINCESS DIANA

Height: – 5' 11"

Weight: – 135 lbs.

Powers/Skills: Super human strength and speed, flying ability, hand-to-hand combat training and a "magical" lasso

Bio: **WONDER WOMAN** is an Amazon warrior princess, and an Amazonian ambassador to "Man's World." Wonder Woman preaches the power of peace and other Olympian virtues, never fighting without provocation.

WONDER WOMAN'S SPECIAL MOVES

Hover – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the opposite direction Wonder Woman is facing and press any KICK button. While hovering, press any KICK button to perform a dive attack.

Wrist Guard Reflect – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the opposite direction Wonder Woman is facing and press any PUNCH button.

Magic Lasso – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the direction Wonder Woman is facing and press any PUNCH button.

Springing Flip Kick – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the direction Wonder Woman is facing and press any KICK button.

★ THE FLASH ★

True Identity: – WALLY WEST

Height: – 6' 0"

Weight: – 175 lbs.

Powers/Skills: Super human speed which allows him to manipulate time and physics to confound his opponents.

Bio: Born Wally West, as a teenager **THE FLASH** gained super speed in a freak accident while visiting his idol, the original Flash. He took over as The Flash when his idol died. He uses his power to run circles around some of the world's most notorious criminals.

THE FLASH'S SPECIAL MOVES

Tornado Blast – Press Down on the CONTROL PAD then roll your thumb in the direction The Flash is facing and press any PUNCH Button.

Dashing Uppercut – Press the CONTROL PAD in the direction The Flash is facing, then press down and roll your thumb in the direction The Flash is facing and press any PUNCH button.

Quick Dash – Press the CONTROL PAD towards the direction The Flash is facing, then roll your thumb down and in the opposite direction The Flash is facing and press any KICK button.

Speed Punches – Quickly press any PUNCH button continuously.

★ AQUAMAN ★

True Identity: – ARTHUR CURRY

Height: – 6'1"

Weight: – 325 lbs.

Powers/Skills: Super human speed on land or sea and the ability to use water as a fearsome weapon.

Bio: Born in the undersea world of **ATLANTIS, AQUAMAN** was adopted by a lighthouse keeper and later became a founding member of the **JUSTICE LEAGUE.** His life's work is keeping the oceans free of villains.

AQUAMAN'S SPECIAL MOVES

Water Blast – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the direction Aquaman is facing and press any PUNCH button.

Spinning Uppercut Punch – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Aquaman is facing. Then, roll your thumb down and towards the direction Aquaman is facing and press any PUNCH button.

Jump Leaping Slam Punch – Press the CONTROL PAD in the direction Aquaman is facing, then roll your thumb down and in the opposite direction Aquaman is facing and press any PUNCH button.

Slide Kick – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Aquaman is facing, then roll your thumb down and towards the direction Aquaman is facing and press any KICK button.

★ GREEN ARROW ★

True Identity: – OLIVER QUEEN

Height: – 5' 11"

Weight: – 178 lbs.

Powers/Skills: The world's greatest archer and a fearsome hand-to-hand combatant, **GREEN ARROW** has mastered every way in which an arrow can be used.

Bio: Oliver Queen began life as a pampered millionaire, but eventually chose a career in crimefighting, becoming Green Arrow. Green Arrow lives in Seattle, Washington, where he fights for the weak and oppressed.

GREEN ARROW'S SPECIAL MOVES

Flame Arrow – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the direction Green Arrow is facing and press any PUNCH button.

Jumping Arrow – Press Down on the CONTOL PAD then roll your thumb in the opposite direction Green Arrow is facing and press any PUNCH button.

Ice Arrow – Press Down on the CONTOL PAD, then roll your thumb in the direction Green Arrow is facing and press any KICK button

Jumping Diagonal Down Arrow – Press Down on the CONTOL PAD then roll your thumb in the opposite direction Green Arrow is facing and press any KICK button. Roll your thumb down and in the opposite direction Batman is facing and press any KICK button.

★ VILLIAN PROFILES ★

★ CHEETAH ★

True Identity: – BARBARA ANN MINERVA

Height: – 5' 9"

Weight: – 120 lbs.

Powers: Super human strength and agility, razor sharp claws.

Bio: Barbara Ann Minerva was once an important though ruthless archeologist and treasure hunter. On an African expedition, she drank a potion that transformed her into the **CHEETAH**. It's necessary for her to hunt down victims to maintain her power. She and **WONDER WOMAN** are well acquainted foes.

CHEETAHS SPECIAL MOVES

Jumping Claw Uppercut – Press the CONTROL PAD in the direction Cheetah is facing, then press down and roll your thumb in the direction Cheetah is facing and press any PUNCH button.

Gliding Claw Slash – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Cheetah is facing, then roll your thumb down and towards the direction Cheetah is facing and press any KICK button.

Rolling Claw Slash – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the opposite direction Cheetah is facing and press any PUNCH button.

★ DESPERO ★

True Identity: – None

Height: – 8' 5"

Weight: – 450 lbs.

Powers: Super brute strength, psycho-kinetic powers, blasts from mutant third eye.

Bio: A frequent opponent of the **JUSTICE LEAGUE**, **DESPORO** the Conqueror is the last of a race of telepaths. He was once the iron-handed ruler of the planet **KALANOR**, a planet all but destroyed by nuclear wars. He is a savage opponent!

DESPEROS SPECIAL MOVES

Eye Blast – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the direction Despero is facing and press any PUNCH button.

Leaping Kick – Press Down on the CONTROL PAD then roll your thumb in the opposite direction Despero is facing and press any KICK button.

Leaping Head Fin Thrust – Press the CONTROL PAD in the direction Despero is facing, then press down and roll your thumb in the direction Despero is facing and press any PUNCH button.

★ DARKSEID ★

True Identity: – None

Height: – 7' 6"

Weight: – 515 lbs.

Powers: Super strength, a burning stare and the ability to teleport.

Bio: This deadly character betrayed his uncle, banished his own wife and son and murdered his mother in order to rule his home planet of **APOKOLIPS**! A complex and cunning villain, **DARKSEID** has been known to spare vanquished foes who have fought well. But don't count on it!

DARKSEID'S SPECIAL MOVES

Eye Blast – Press Down on the CONTROL PAD, then roll your thumb in the direction Darkseid is facing and press any PUNCH button.

Sliding Backhand Punch – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Darkseid is facing, then roll your thumb down and towards the direction Darkseid is facing and press any PUNCH button.

Jumping Head Stomp – Press the CONTROL PAD in the opposite direction Darkseid is facing, then roll your thumb down and towards the direction Darkseid is facing and press any KICK button.

Leaping Knee Kick – Press the CONTROL PAD in the direction Darkseid is facing then press down and roll your thumb in the direction Darkseid is facing and press any KICK button.

★ GRAB ATTACKS ★

Each of the nine characters have their own unique grab attacks. To perform these, walk towards your opponent closely and press the MEDUIM or STRONG PUNCH or KICK buttons. Try each one – they are lethal!

★ JUSTICE LEAGUE - RETTE DIE ERDE! ★

Der böse außerirdische Herrscher **DARKSEID** hat die Erde angegriffen! Seine finsteren Pläne zur Beherrschung des Universums beginnen mit der Versklavung der Erde, damit er sie als Ausgangsbasis für seine Eroberungszüge benutzen kann. Aber dazu muß er zunächst einmal die **JUSTICE LEAGUE** vernichten! In seinem niederträchtigen Plan läßt er die Superhelden der Justice League gegeneinander kämpfen.

Wird **SUPER BATMAN** besiegen? Wird Wonder Woman gegen **GREEN ARROW** gewinnen? Müssen sie sich gegenseitig bekämpfen, während die Erde auf ihre Zerstörung zurast? Die Wahrheit ist schrecklich. Während Du gegen ein Heer von Bösewichten und Superhelden kämpfst, wirst Du erfahren, wie schlimm es um die Erde bestellt ist. Du mußt zunächst jeden einzelnen Kämpfer der Justice League besiegen, bevor Du es mit der Verkörperung des Bösen, Darkseid, aufnehmen kannst. Dabei triffst Du auf seine widerwärtigen Helfer, **DESPERO** und **CHEETAH**. Vergiß nicht, daß die Zukunft der Welt von Dir abhängt. Und dabei stellt es sich vielleicht heraus, daß Dein härtester Gegner Du selbst bist!

★ SPIELSTART ★

LADEN:

1. Vergewissere Dich, daß Dein SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ AUSGESCHALTET (OFF) ist.
2. Lege das **Justice League Task Force** - Game Pak in das Gerät ein, wie in dessen Handbuch beschrieben.
3. Schalte das Gerät EIN.

Wenn der **Justice League Task Force** - Titelbildschirm erscheint, drückst Du START. Nun kannst Du unter folgenden Optionen auswählen: "Story" (Handlung), "Battle" (Kampf), "Vs." (Zweikampf) und "Optione" (Optionen). Drücke den RICHTUNGSKNOPF (R-Knopf) OBEN oder UNTEN, um den Cursor auf den gewünschten Spielmodus bzw. die gewünschte Option zu bewegen. Dann drückst Du START, um ein Ein-Personen-Spiel zu beginnen, oder gehst zum "VS"-Modus (Zweikampf), um zusammen mit jemand anderem zu spielen. Die einzelnen Spielmodi und Optionen werden auf der nächsten Seite erklärt.

★ STEUERUNG ★

SONSTIGE BEWEGUNGEN:

Spezialbewegungen - Siehe hierfür die Beschreibungen der einzelnen Kämpfer.

Greifangriff - Gehe sehr nahe an Deinen Gegner heran, und führe dann einen mittleren oder starken Schlag oder Kick aus.

Nach hinten springen - Drücke zweimal kurz den R-KNOPF entgegen der Blickrichtung Deines Kämpfers.

Rennen - Drücke zweimal kurz den R-KNOPF in die Richtung, in die Dein Kämpfer gerade schaut.

Die Kämpfer können auch Schläge oder Kicks ausführen, wenn sie gerade springen oder sich ducken.

STANDAREIN STELLUNGEN

★ SPIELEIGENSCHAFTEN ★

Justice League Task Force kann in drei Variationen gespielt werden: Handlungsmodus, Kampfmodus und Zweikampfmodus. Du kämpfst immer in Runden. Um einen Kampf zu gewinnen, musst Du einen oder zwei Gegner besiegen.

SPIELMODI

Handlungsmodus ("Story"): Im Handlungsmodus kannst Du nur einen Spieler steuern. Du folgst dem Handlungsablauf des Spiels. Du kannst Dir einen beliebigen Helden aussuchen, aber sobald Du Dich für einen entschieden hast, übernimmst Du für das gesamte Spiel die Kontrolle dieses Helden.

Kampfmodus ("Battle"): Der Kampfmodus ist für einen oder zwei Spieler. Hier kannst Du als einer der Helden oder auch als Bösewicht kämpfen! Du folgst dann nicht der Handlung des Spiels, sondern nimmst es mit den vom Computer willkürlich ausgewählten Gegnern auf.

Zweikampfmodus ("Versus"): Der Zweikampfmodus gibt Dir und einem Freund (oder einer Freundin) die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Dabei kann sich jeder einen beliebigen Helden oder Bösewicht aussuchen - Ihr könnt sogar ein und dieselbe Person wählen. Wenn Ihr Euch für den gleichen Helden oder Bösewicht entscheidet, erscheinen die beiden Kämpfer in verschiedener Farbe, damit man sie auseinanderhalten könnt. Der Kämpfer von Spieler 1 erscheint dann links auf dem Bildschirm, während der von Spieler 2 rechts. Im Zweikampfmodus können beide Spieler die Stärke ihrer Kämpfer bestimmen, um so für einen ausgeglichenen oder auch einseitigen Kampf zu sorgen. Die Kämpferstärke wird durch die Anzahl der Juwelen-Knöpfe unter den Spieler-Icons (P1 und P2) angegeben, wobei einer für den niedrigsten Stärkegrad und fünf für den höchsten stehen. Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um diese Einstellung vorzunehmen.

Zwischen den Runden kannst Du den Ort, an dem der Kampf stattfinden soll, auswählen, indem Du "Level Select" markierst und dann den R-KNOPF LINKS oder RECHTS drückst, um zum gewünschten Ort zu scrollen. Mit START beginnst Du den Kampf an diesem Ort.

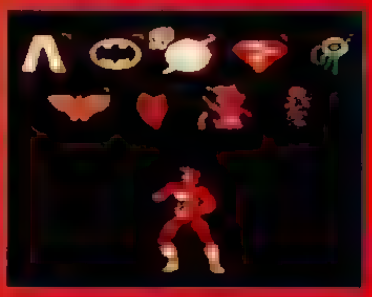
Nachdem ein Spieler seinen Gegner zweimal besiegt hat, erscheint der Ergebnisbildschirm, auf dem die Kampfresultate jedes Spieler in der Rolle des entsprechenden Kämpfers angezeigt werden. Dieser listet die Anzahl der gewonnenen ("Wins"), verlorenen ("Losses") und unentschiedenen ("Draws") Kämpfe.

OPTIONEN

Hier kannst Du drei Spieloptionen bestimmen. Um eine der Optionen einzustellen, markierst Du sie mit dem R-KNOPF OBEN oder UNTEN. Wenn Du die Einstellungen vorgenommen hast, drückst Du START, um zum Titelbildschirm zurückzukehren und mit dem Spiel zu beginnen.

Schwierigkeitsgrad ("Difficulty"): Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Anzahl der Juwelen-Knöpfe angezeigt, wobei einer für den leichtesten und fünf für den härtesten Schwierigkeitsgrad stehen. Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um diese Einstellung vorzunehmen.

Zeitlimit ("Time Limit"): Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um die Stoppuhr für die Kämpfe an (ON) oder auszuschalten (OFF). In einer Runde mit Zeitlimit bleiben Dir 99 Sekunden, um Deinen Gegner zu besiegen. Wird aber in dieser Zeit keine Entscheidung erreicht, geht der Sieg an den Spieler, der dann noch die meiste Energie übrig hat. Wenn die Stoppuhr ausgeschaltet ist (OFF), wird so lange gekämpft, bis ein Spieler den anderen besiegt.



Steuerkonfiguration ("Button Configuration"): Mit dieser Option kannst Du selbst bestimmen, durch welchen Knopf auf dem Steuergerät Du welche Bewegung ausführst. Hierzu markierst Du diese Option und drückst dann den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um den Cursor zur gewünschten Bewegung zu führen. Drücke dann den Knopf, der diese Bewegung ausführen soll. Diese Option ist praktisch, wenn Dein Steuergerät nicht Deinen Wünschen entspricht.

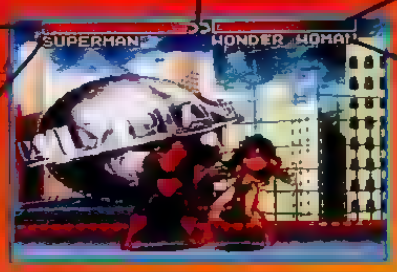
WEITERSPIELEN

Wenn Du einen Kampf verlierst, wirst Du gefragt, ob Du weiterspielen möchtest. Du hast dann neun Sekunden Zeit, Dir zu überlegen. Markierst Du mit dem Joystick "Continue", drückst Du START, bevor die Zeit abgelaufen ist. Ansonsten erscheint der "Game Over"-Bildschirm, der das Spiel beendet.

★ KÄMPFERAUSWAHL ★

Suche Dir den Kämpfer aus, dessen Rolle Du übernehmen möchtest, indem Du den Cursor mit dem R-KNOPF zum Symbol des gewünschten Helden oder zum Bild eines Bösewichts bewegst. Beachte, daß Du Dir im Handlungsmodus nur Kämpfer aus der **Justice League Task Force** aussuchen kannst. In allen anderen Spielvarianten darfst Du einen beliebigen Helden oder Bösewicht wählen. Drücke dann einen beliebigen Knopf, um mit dem Spiel zu beginnen.

★ SPIELBILDSCHIRM ★



★ SUPERMAN ★

Bürgerlicher Name: - CLARK KENT

Größe: - 1,91 m

Gewicht: - 102 kg

Starken/Fahigkeiten: Superkräfte, Flugvermögen, Infrarotblick, Kältehauch.

Biographie: Clark Kent ist Reporter beim Daily Planet, einer der größten Zeitungen von **METROPOLIS**. In Wirklichkeit ist er aber ein übernatürliches Wesen vom Planeten **KRYPTON**. Als **SUPERMAN** setzt er sich für den Schutz der **"WAHRHEIT, DER GERECHTIGKEIT UND AMERIKANISCHER WEITE"** ein.

SUPERMANS SPEZIALBEWEGUNGEN

Augenstrahlen - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen in Supermans Blickrichtung, und betätige dann einen beliebigen SCHLAG-KNOPF.

Schweben - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege ihn entgegen Supermans Blickrichtung, und betätige dann einen KICK-KNOPF. Wenn Du einen beliebigen SCHLAG-KNOPF drückst, so lange Superman schwebt, führst Du einen Hechtangriff aus.

Stoßschlag im Vorwärtsflug - Drücke den R-KNOPF entgegen der Blickrichtung Supermans. Dann bewegst Du Deinen Daumen nach unten und in seine Blickrichtung, und drückst einen beliebigen KICK-KNOPF.

Kältehauch - Drücke den R-KNOPF in die Richtung, in die Superman schaut, führe Deinen Daumen nach unten und entgegen seiner Blickrichtung, und drücke dann einen beliebigen SCHLAG-KNOPF.

★ BATMAN ★

Bürgerlicher Name: - BRUCE WAYNE

Größe: - 1,88 m

Gewicht: - 95 kg

Stärken/Fähigkeiten: Ein Meister des Kampfsports, ein makelloser Detektiv und ein Erfinder ganz besonderer Waffen.

Biographie: Dieser Fledermaus-Kreuzritter hat sein Leben dem Kampf gegen das Verbrechen in **GOTHAM CITY** gewidmet. Von der geheimen **BATCAVE** aus, die unter Bruce Waynes majestätischem Landhaus versteckt ist, bringt **BATMAN** seine scheinbar unbegrenzten Kräfte zum Einsatz, um die schwierigsten Fälle Gothams zu lösen.

BATMANS SPEZIALBEWEGUNGEN

BATARANG-Wurf - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen in die Richtung, in die **Batman** schaut, und drücke dann einen SCHLAG-KNOPF.

Gleit-Kick - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege dann Deinen Daumen entgegen der Blickrichtung Batmans, und drücke einen beliebigen KICK-KNOPF.

Gedrehter Gleit-Kick - Drücke den R-KNOPF entgegen der Blickrichtung Batmans, rolle Deinen Daumen nach unten und in die Richtung, in die Batman schaut, und betätige dann einen KICK-KNOPF.

Rauchbomben-Kick - Drücke den R-KNOPF in Batmans Blickrichtung, rolle Deinen Daumen nach unten und entgegen seiner Blickrichtung, und drücke einen KICK-KNOPF.

★ WONDER WOMAN ★

Bürgerlicher Name: - PRINCESS DIANA

Größe: - 1,80 m

Gewicht: - 61 kg

Stärken/Fähigkeiten: Übermenschliche Kräfte und Schnelligkeit, Flugvermögen, Nahkampf-Ausbildung und ein "magisches" Lasso.

Biographie: WONDER WOMEN, eine amazonische Kämpfer-Prinzessin und Amazonen-Botschafterin in der "Welt der Männer", predigt die Macht des Friedens sowie anderer olympischer Tugenden und kämpft nur, wenn sie provoziert wird.

WONDER WOMANS SPEZIALBEWEGUNGEN

Schweben - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen entgegen der Blickrichtung Wonder Womans, und drücke dann einen beliebigen KICK-KNOPF. Betätigst Du einen KICK-KNOPF, während Wonder Woman schwebt, so führt sie einen Hechtangriff aus.

Handabwehr-Schlag - Drücke den R-KNOPF nach unten, rolle Deinen Daumen entgegen der Blickrichtung Wonder Womans, und drücke einen SCHLAG-KNOPF.

Magisches Lasso - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen in die Richtung, in die Wonder Woman schaut, und drücke dann einen SCHLAG-KNOPF.

Sprung-Dreh-Kick - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen in Wonder Womans Blickrichtung, und drücke einen KICK-KNOPF.

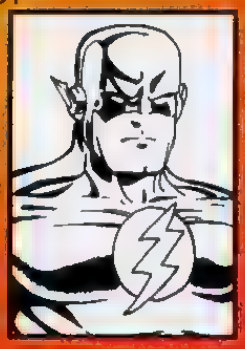
★ THE FLASH ★

Bürgerlicher Name: - WALLY WEST

Größe: - 1,83 m

Gewicht: - 79 kg

Stärken/Fähigkeiten: Übermenschliche Schnelligkeit, die es ihm ermöglicht, die Zeit und die physikalischen Gesetze zu manipulieren, um seinen Gegnern ein Schnippchen zu schlagen.



Biographie: Als Wally West geboren, erlangte er als Teenager durch einen merkwürdigen Zufall die Superschnelligkeit, während er sein Idol, den ursprünglichen Flash, besuchte. Als **THE FLASH** starb, schlüpfte er in die Rolle seines Idols. Er verwendet seine Kräfte, um einigen der berüchtigsten Verbrecher der Welt zu zeigen, wer der Herr ist.

THE FLASHS SPEZIALBEWEGUNGEN

Tornado-Hammer - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen in die Richtung, in die The Flash gerade schaut, und drücke dann einen SCHLAG-KNOPF.

Schneller Schlagabtausch - Drücke den R-KNOPF in The Flashs Blickrichtung, drücke den Knopf nach unten, rolle Deinen Daumen in The Flashs Blickrichtung, und drücke dann einen SCHLAG-KNOPF.

Schneller Schmetterer - Drücke den R-KNOPF in die Richtung, in die The Flash gerade schaut, bewege Deinen Daumen nach unten und in eine entgegengesetzte Blickrichtung, und drücke einen beliebigen KICK-KNOPF.

Temposchläge - Drücke einen beliebigen SCHLAG-KNOPF sehr schnell mehrmals hintereinander.

★ AQUAMAN ★

Bürgerlicher Name: ARTHUR CURRY

Größe: - 1,85 m

Gewicht: - 148 kg

Stärken/Fähigkeiten: Übermenschliche Schnelligkeit auf dem Land und auf dem Meer sowie die Fähigkeit, Wasser als eine fürchterliche Waffe einzusetzen.

Biographie: AQUAMAN wurde in ATLANTIS, einer Welt unter dem Meer, geboren und von einem Leuchtturmwärter adoptiert. Später gehörte er zu den Gründungsmitgliedern der JUSTICE LEAGUE. Sein Lebensziel besteht darin, die Bösewichte von den Meeren zu vertreiben.

AQUAMANS SPEZIALBEWEGUNGEN

Wasser-Hammer - Drücke den R-KNOPF nach unten, rolle Deinen Daumen in Aquamans Blickrichtung, und drücke einen beliebigen SCHLAG-KNOPF.

Gedrehter Aufwärtshaken-Schlag - Drücke den R-KNOPF in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Aquaman schaut, rolle Deinen Daumen nach unten in Blickrichtung Aquamans, und drücke einen SCHLAG-KNOPF.

Großer Sprung-Knaller-Schlag - Drücke den R-KNOPF in die Richtung, in die Aquaman schaut, rolle Deinen Daumen nach unten und entgegen der Blickrichtung Aquamans, und drücke einen beliebigen SCHLAG-KNOPF.

Gleit-Kick - Drücke den R-KNOPF entgegen der Blickrichtung Aquamans, bewege Deinen Daumen nach unten und in die Blickrichtung Aquamans, und drücke einen KICK-KNOPF.

★ GREEN ARROW ★

Bürgerlicher Name: - OLIVER QUEEN

Größe: - 1,80 m

Gewicht: - 81 kg

Stärken/Fähigkeiten: GREEN ARROW, der beste Bogenschütze der Welt und ein furchterregender Nahkämpfer, kann alles mit einem Pfeil machen, was man sich nur vorstellen kann.

Biographie: Oliver Queen begann sein Leben als verwöhnter Millionär, beschloß aber schließlich, eine Karriere auf dem Gebiet der Verbrechensbekämpfung einzuschlagen. Green Arrow KÄMPFT IN Seattle, Washington, auf der Seite der Schwachen und Unterdrückten.

GREEN ARROWS SPEZIALBEWEGUNGEN

Flammenpfeil - Drücke den R-KNOPF nach unten, rolle Deinen Daumen in die Blickrichtung von Green Arrow, und drücke einen beliebigen SCHLAG-KNOPF.

Springender Pfeil - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen entgegen Green Arrows Blickrichtung, und drücke einen SCHLAG-KNOPF.

Eis-Pfeil - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen in die Richtung, in die Green Arrow schaut, und drücke einen beliebigen KICK-KNOPF.

Diagonal nach unten springender Pfeil - Drücke den R-KNOPF nach unten, bewege Deinen Daumen entgegen der Blickrichtung Green Arrows, und betätige einen beliebigen KICK-KNOPF.

★ BÖSEWICHTSBESCHREIBUNG ★

★ CHEETAH ★

Bürgerlicher Name: - BARBARA ANN MINERVA

Größe: - 1,75 m

Gewicht: - 54 kg

Stärken/Fähigkeiten: Übermenschliche Stärke und Gewandtheit sowie rasierklingenscharfe Klauen.

Biographie: Barbara Ann Minerva war früher eine sehr gute, aber rücksichtslose Archäologin und Schatzjägerin. Auf einer Afrikaexpedition nahm sie einen Trank zu sich, der sie zur Gepardenfrau CHEETAH werden ließ. Nun muß sie ihren Opfern nachjagen, um ihre Kräfte zu erneuern. Sie und WONDER WOMAN sind miteinander bekannt.

CHEETAHS SPEZIALBEWEGUNGEN

Springender Klauen-

Rollender Klauen-Hieb Drücke den

Blickrichtung Cheetahs, und drücke

★ DESPERO ★

Bürgerlicher Name: - keiner

Größe: - 2,57 m

Gewicht: - 204 kg

Stärken/Fähigkeiten: Äußerst brutale Stärke, psychokinetische Kräfte, zerstörerische Strahlen von einem dritten, mutierten Auge.

Biographie: **DESPERO** der Eroberer ist der Letzte eines telepathischen Volkes und ein häufiger Gegner der **JUSTICE LEAGUE**. Einst war er der eiserne Herrscher von **KALANOR**, einem Planeten, der von Atomkriegen so gut wie zerstört wurde. Er ist ein erbarmungsloser Gegner!

DESPEROS SPEZIALBEWEGUNGEN

Zerstörerische Augenstrahlen

Sprung-Kick

Springender Kopf-Flossen-Stoß

★ DARKSEID ★

Bürgerlicher Name: - keiner

Größe: - 2,29 m

Gewicht: - 234 kg

Stärken/Fähigkeiten: Superstärke, brennender Starrblick und die Fähigkeit der Teleportation.

Biographie: Dieser todbringende Finsterling verriet seinen Onkel, verbannte seine eigene Frau und seinen Sohn und ermordete seine Mutter, um seinen Heimatplaneten **APOKOLIPS** zu beherrschen! **DARKSEID**, ein schwer zu durchschauender und gerissener Bösewicht, ist dafür bekannt, daß er besiegte Gegner verschont, wenn sie gut gekämpft haben. Du solltest Dich darauf aber lieber nicht verlassen.

Gleit-Rückhand-Schlag

Springender Kopf-Stampfer

Sprung-Knie-Kick

DARKSEIDS SPEZIALBEWEGUNGEN

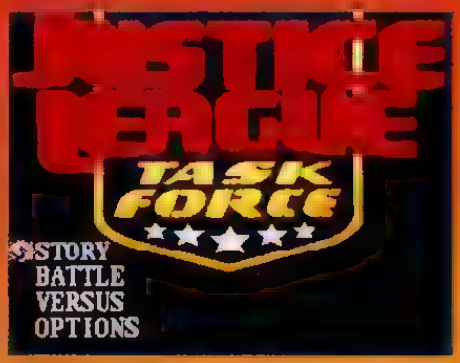
Augenstrahlen - Drücke den K-

★ GREIFANGRIFFE ★

SCHLAG oder KICK. Probiere sie alle aus - sie sind einfach umwerfend!

★ UN FACE-À-FACE AVEC LA JUSTICE★

Le diabolique empereur alien **DARKSEID** vient d'attaquer la Terre. Son plan machiavélique de domination de l'univers consiste à réduire en esclavage tous les terriens et à utiliser la Terre comme base pour ses futures conquêtes. Mais il va tout d'abord détruire la **JUSTICE LEAGUE.** Dans son plan diabolique, les super héros de la **JUSTICE LEAGUE** devront s'affronter les uns les autres.



SUPERMAN peut-il battre **BATMAN?** Est-ce que **WONDER WOMAN** sera plus forte que **GREEN ARROW?** Doivent-ils vraiment se battre les uns contre les autres, alors que le monde court à sa perte? La vérité est bien noire en effet. Vous découvrirez peut-être l'horrible réalité lorsque vous affronterez une série de méchants et de super héros. Vous devrez battre tous les membres de la Justice League avant de pouvoir vous attaquer à la personnification du mal suprême, Darkseid! Tout au long de votre périple, vous rencontrerez ses ignobles serviteurs, **DESPERO** et **CHEETAH.** N'oubliez pas que le sort du monde repose entre vos mains. MAIS VOTRE adversaire le plus redoutable risque bien d'être - vous-même!!

★ POUR COMMENCER★

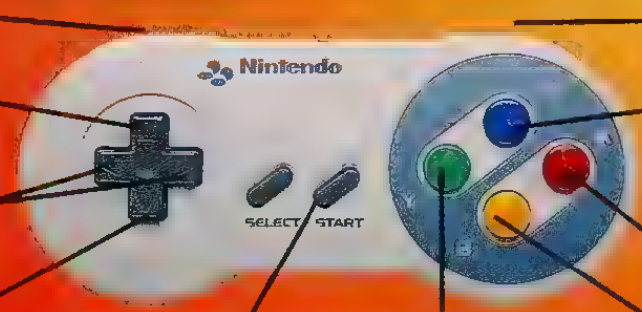
CHARGEMENT:

1. Assurez-vous que votre console est éteinte.
2. Insérez la cartouche **Justice League Task Force** en suivant les instructions données dans le manuel SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console.

Lorsque l'écran **Justice League Task Force** apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez ensuite apparaître les options suivantes: Story (Histoire), Battle (Combat), Versus (Affrontement) et Options. Sur le CONTROL PAD, appuyez VERS LE HAUT ou VERS LE BAS, pour placer le curseur sur le mode ou l'option de jeu désirée. Appuyez sur le BOUTON START pour commencer une partie à un joueur ou allez dans le mode VERSUS (CONTRE) pour une partie à 2 joueurs. Les différents modes et options sont détaillés dans la page ci-contre.

★ COMMANDES★

COMMANDES PAR DÉFAUT:



COUP DE POING PUISSANT

SAUTER

DÉPLACER LE PERSONNAGE

FAIRE UN PIQUÉ

COMMENCER/PAUSER LE JEU

PETIT COUP DE POING

PETIT COUP DE PIED

COUP DE PIED PUISSANT

COUP DE POING MOYEN

COUP DE PIED MOYEN

AUTRES COUPS:

Coups spéciaux Consultez le profil de chaque personnage pour obtenir une description.

Empoignade Rentrez dans votre ennemi puis appuyez sur les boutons coup de poing ou coup de pied, moyen ou puissant.

Saut arrière Appuyez deux fois sur le CONTROL PAD dans la direction opposée à l'orientation de votre personnage.

Course Appuyez deux fois sur le CONTROL PAD dans la direction CORRESPONDANT à l'orientation de votre personnage. Les personnages peuvent également donner des coups de poing ou de pied, lorsqu'ils sautent ou font un piqué.

★ CARACTÉRISTIQUES DU JEU ★

Justice League Task Force peut être joué en 3 modes différents. Quel que soit le mode que vous choisissez, l'action est toujours divisée en plus d'un tour. Pour gagner, vous devez vaincre deux fois votre adversaire.

MODES DE JEU

Histoire (Mode Story) Le mode Histoire se joue à un joueur uniquement et vous invite à vous battre contre tous les héros et méchants de la Justice League. Vous pouvez choisir n'importe quel héros, mais une fois ce choix effectué, vous le conserverez durant toute la partie.

Combat (Mode Battle) 1 ou 2 joueurs peuvent participer au Mode Combat et vous pouvez y incarner le rôle de n'importe quel héros ou méchant! Au lieu de suivre l'ordre de l'histoire, l'ordinateur choisit au hasard les **adversaires contre lesquels vous devrez vous battre.**

Affrontement (Mode Versus) Dans le mode Affrontement, vous pouvez affronter votre ami et incarner n'importe quel héros ou méchant - vous pouvez même incarner le même personnage! Si vous choisissez tous les deux le même personnage, ils apparaîtront sous deux couleurs différentes pour vous permettre de les différencier. Le personnage du joueur 1 apparaîtra à gauche de l'écran, tandis que celui du joueur 2 apparaîtra à droite. Dans le mode Affrontement, les deux joueurs peuvent sélectionner la puissance de leur personnage, établissant ainsi un combat équilibré ou un combat déséquilibré. Le nombre de boutons apparaissant sous l'icône de chaque joueur (P1 et P2) et indique le degré de puissance, un bouton représentant le minimum et cinq le maximum. Appuyez VERS LA GAUCHE ou VERS LA DROITE sur le CONTROL PAD pour régler la puissance désirée.

Entre chaque tour, vous pouvez sélectionner l'endroit où vous souhaitez vous battre, en mettant en surbrillance la sélection du niveau et en appuyant VERS LA GAUCHE ou VERS LA DROITE sur le CONTROL PAD pour choisir l'endroit désiré. Appuyez sur le BOUTON START pour commencer le combat à cet endroit.

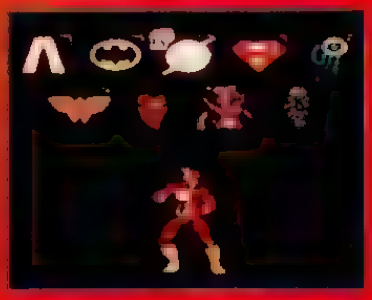
Lorsqu'un joueur a vaincu son adversaire deux fois, un écran de résultats apparaît affichant les résultats du personnage de chaque joueur. Les résultats font apparaître le nombre de Victoires, de Défaites et de Nuls.

OPTIONS

Vous pouvez choisir entre trois options. Pour configurer une option, appuyez sur le CONTROL PAD VERS LE HAUT ou VERS LE BAS pour la mettre en surbrillance. Lorsque vous êtes satisfait de votre configuration, appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran titre et commencer à jouer.

Difficulté: Le niveau de difficulté est proportionnel au nombre de boutons, un bouton représentant le niveau de difficulté le plus bas et cinq boutons le niveau le plus élevé. Appuyez VERS LA GAUCHE ou VERS LA DROITE sur le CONTROL PAD pour régler le niveau de difficulté de votre choix.

Temps: Appuyez VERS LA GAUCHE ou LA DROITE sur le CONTROL PAD pour ACTIVER ou DESACTIVER le minuteur pendant les différents tours. Lors d'un tour, vous avez 99 secondes pour gagner. Si durant cette période de temps, aucun joueur n'a remporté la victoire, le vainqueur est le joueur à qui il reste le plus d'énergie. Lorsque le minuteur n'est pas activé, le tour continue indéfiniment jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.



Bouton de Configuration: Vous pouvez changer les boutons qui contrôlent les mouvements sur votre CONTROL PAD en mettant cette option en surbrillance et en appuyant sur votre CONTROL PAD VERS LE HAUT ou VERS LE BAS, pour placer le curseur près du type de déplacement souhaité. Puis appuyez sur le bouton que vous souhaitez voir associer à ce mouvement. Continuez jusqu'à ce que votre CONTROL PAD soit configuré comme vous le souhaitez.

CONTINUER

Vous venez de perdre et un écran apparaît pour vous demander si vous souhaitez continuer. Vous avez 9 secondes pour décider. Pour continuer, appuyez sur le BOUTON START avant que le minuteur ne commence son décompte. Si vous n'utilisez pas cette option, le mot Game Over sera bientôt apparaîtra.

★ SÉLECTION DES PERSONNAGES ★

Sélectionnez le personnage que vous souhaitez incarner à l'aide du CONTROL PAD pour placer le curseur sur l'icône du héros ou du méchant désiré. Remarque: dans le mode Story, vous ne pouvez choisir que parmi les personnages de la **Justice League Task Force**. Dans tous les autres modes, vous pouvez incarner n'importe quel héros ou méchant. Appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer la partie.

★ ÉCRAN DE JEU ★

★ PROFILS DES MEMBRES DE LA JUSTICE LEAGUE™ ★

★ SUPERMAN ★

Véritable identité: CLARK KENT

Taille: 1,91m

Poids: 102 kg

Pouvoirs/Qualités: Super puissant, capable de voler et doté d'une vision infrarouge, il peut paralyser ses adversaires en leur soufflant dessus.

Bio: Clark Kent travaille comme journaliste au "Daily Planet", un des grands journaux de la ville. En fait, c'est un être surnaturel, venu de la planète **KRYPTON** La quête de **SUPERMAN** consiste à faire respecter "**LAVERITE, LA JUSTICE ET LE MODELE AMERICAIN**".

LES COUPS SPÉCIAUX DE SUPERMAN

Vision Infrarouge - Appuyez vers le bas sur le CONTROL PAD. Puis, faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Superman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Voler - Appuyez vers le bas sur le CONTROL PAD. Puis, faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Superman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED. Lorsque vous volez, appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING pour effectuer une attaque en piqué.

Coup de Poing en vol, Bras Joints - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction opposée à l'orientation de Superman. Puis, faites glisser votre pouce vers le bas et dans la direction correspondant à l'orientation de Superman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Souffle Paralysant - Appuyez sur le CONTROL PAD vers la direction correspondant à l'orientation de Superman, puis faites glisser votre pouce vers le bas dans la direction opposée à l'orientation de Superman appuyez sur le bouton COUP DE POING.

★ BATMAN ★

Véritable identité: BRUCE WAYNE

Taille: 1,88m

Poids: [illegible] kg

Pouvoirs/Qualités: Expert en arts martiaux, ce détective perspicace est aussi créateur d'armes spécialisées.

Bio: "**DARK KNIGHT**" a consacré sa vie à combattre le crime à **GOTHAM CITY**. De son repaire de [illegible], dissimulé dans la cave de sa superbe (**WAYNE MANOR**) demeure, **BATMAN** utilise ses ressources illimitées pour résoudre certains des crimes les plus horribles commis à Gotham.

LES COUPS SPÉCIAUX DE BATMAN

Le BATARANG - Appuyez vers le bas sur le CONTROL PAD, puis faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Batman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Coup de Pied Volant - Appuyez vers le bas sur le CONTROL PAD, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Batman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Coup de Pied Glissé Tournoyant - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de Batman, puis faites glisser votre pouce vers le bas et dans la direction correspondant à l'orientation de Batman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

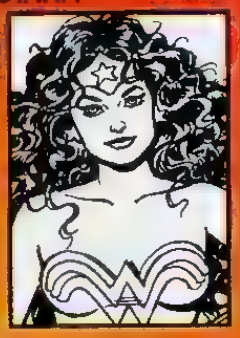
Bombe Fumigène - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de Batman, puis faites glisser votre pouce vers le bas, dans la direction opposée à l'orientation de Batman, et appuyez sur n'importe quelle touche de COUP DE PIED

★ WONDER WOMAN ★

Véritable Identité: - PRINCESS DIANA

Taille: - 1,78 m

Poids: - 61 kg



Pouvoirs/Qualités: D'une force et d'une rapidité surhumaines et capable de voler, elle a subi un entraînement aux arts martiaux et est équipée d'un lasso "magique".

Bio: Wonder Woman est une princesse guerrière amazone et aussi l'ambassadrice des femmes dans un "monde d'hommes". Wonder Woman prêche la paix et les vertus olympiennes. Elle refuse de se battre, sauf lorsque cela est justifié.

LES COUPS SPÉCIAUX DE WONDER WOMAN

Voler - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Wonder Woman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED. Lorsque vous flottez dans les airs, appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED pour effectuer une attaque en piqué.

Bracelets de Force Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Wonder Woman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Lasso Magique Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Wonder Woman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Saut Périlleux Avant Et Coup de Pied - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Wonder Woman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

★ THE FLASH ★

Véritable Identité: - WALLY WEST

Taille: - 1,83 m

Poids: - 79,5 kg

Pouvoirs/Qualités: Sa rapidité surhumaine lui permet de jouer avec le temps et les lois de la physique pour éliminer ses adversaires.

Bio: Alors adolescent, **THE FLASH,** né Wally West, acquit sa super vitesse dans un accident étrange survenu après qu'il eut vu son idole, le vrai Flash. Il prit sa place lorsque ce dernier perdit la vie. Il utilise son pouvoir pour contrer les plus grands criminels de ce monde.

LES COUPS SPÉCIAUX DE THE FLASH

La Tornade - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de The Flash et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Uppercut Avec Élan - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de The Flash, puis appuyez vers le bas et faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de The Flash et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Coup Ultra-Rapide - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de The Flash, puis appuyez vers le bas et faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de The Flash et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Coups de Poings Rapides Appuyez rapidement et de manière continue sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

★ AQUAMAN ★

Véritable identité: - ARTHUR CURRY
Taille: - 1,85 m
Poids: - 148 kg
Pouvoirs/Qualités: D'une rapidité surhumaine sur terre et sur mer, il sait faire de l'eau une arme redoutable.
Bio: Issu du monde sous-marin de l'Atlantide, **AQUAMAN** fut adopté par un gardien de phare et devint plus tard un des fondateurs de la **JUSTICE LEAGUE**. Il a consacré sa vie à protéger les océans de la présence intempestive des méchants.

LES COUPS SPÉCIAUX D'AQUAMAN

Explosion Marine - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce, dans la direction correspondant à l'orientation d'Aquaman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Uppercut Tournoyant - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la directionopposée à l'orientation d'Aquaman. Puis faitee glisser votre pouce vers le bas et dans la direction correspondant à l'orientation d'Aquaman, et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Saut - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation d'Aquaman, puis faites glisser votre pouce vers le bas et dans la direction opposée à l'orientation d'Aquaman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Coup de Pied Volant - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction opposée à l'orientation de l'Aquaman, puis faites glisser votre pouce vers le bas et dans la direction opposée à l'orientation d'Aquaman et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

★ GREEN ARROW ★

Véritable identité: - OLIVER QUEEN
Taille: - 1,78 m
Poids: - 81 kg
Pouvoirs/Qualités: L'archer le plus célèbre au monde, doublé d'un redoutable expert en combats à mains nues. **GREEN ARROW** atteint un niveau de précision qu'il peut faire n'importe quoi avec une flèche.
Bio: Oliver Queen est issu d'une famille de millionnaires, mais a finalement décidé de se consacrer à combattre le crime pour devenir devenu Green Arrow. Il vit à Seattle (Washington) où il œuvre pour la défense des faibles et des opprimés.

COUPS SPÉCIAUX DE GREEN ARROW

Flèche de Feu - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Green Arrow et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Tir Aérien - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Green Arrow et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Flèche Glacée - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Green Arrow et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Tir Aérien en Diagonale - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Green Arrow et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

★ PROFIL DU MÉCHANT ★

★ CHEETAH ★

Véritable identité: - BARBARA ANN MIVERVA
Taille: - 1,75 m
Poids: - 55 kg
Pouvoirs/Qualités: D'une agilité et d'une force surhumaines, elle est dotée de griffes aussi coupantes que des lames de rasoir.
Bio: Barbara Ann Minerva fut autrefois une éminente, mais peu scrupuleuse archéologue qui et participa à de nombreuses chasses au trésor. Lors d'une expédition en Afrique, elle but une potion qui la transforma en **CHEETAH**. Pour conserver ses pouvoirs, elle doit tuer. Elle connaît bien **WONDER WOMAN**.

LES COUPS SPÉCIAUX DE CHEETAH

Uppercut, Coup de Griffe - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de Cheetah. Appuyez ensuite vers le bas et faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Cheetah, puis appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Coup de Griffes Tranchant
Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction opposée à l'orientation de Cheetah, puis faites glisser votre pouce vers le bas et dans la direction correspondant à l'orientation de Cheetah et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Coup de Griffes Tranchant, Roulé
Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Cheetah et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

★ DESPERO ★

Véritable identité: - aucune
Taille: - 2,55 m
Poids: - 204,5 kg
Pouvoirs/Qualités: Doté d'une force hyper-brutale et de pouvoirs psycho-kinétiques, il peut provoquer des explosions avec son troisième œil de mutant.

Bio: Adversaire fréquent de la **JUSTICE LEAGUE**, **DESPERO** le Conquérant est le dernier survivant d'une race de télépathes. Il dirigea autrefois d'une main de fer la planète **KALANOR**, qui fut détruite par les guerres nucléaires. C'est un adversaire d'une extrême brutalité!

LES COUPS SPÉCIAUX DE DESPERO

L'œil Explosif - Appuyez vers le bas sur le CONTROL PAD, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Despero et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Coup de Pied Bondissant - Appuyez sur le CONTROL PAD vers le bas, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Despero et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Attaque Violente, Tête Baissée - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de Despero, puis appuyez vers le bas et faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Despero et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

★ DARKSEID ★

Véritable identité: - aucune
Taille: - 2,29 m
Poids: - 234 kg
Pouvoirs/Qualités: Extrêmement puissant, il a un regard de feu et a le don de télékinésie.

Bio: Ce terrible personnage a trahi son oncle, banni sa propre femme et son fils et assassiné sa mère afin de pouvoir diriger **APOKOCLIPS**, sa planète d'origine! **DARKSEID** est un méchant rusé et complexe et on dit qu'il épargne ses ennemis lorsqu'ils se sont bien battus. Mais n'y comptez pas!

LES COUPS SPÉCIAUX DE DARKSEID

L'œil Explosif - Appuyez vers le bas sur le CONTROL PAD, puis faites glisser votre pouce dans la direction opposée à l'orientation de Darkseid et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING.

Coup de Poing du Revers - Appuyez sur le CONTROL PAD, dans la direction opposée à l'orientation de Darkseid, puis faites glisser votre pouce vers le bas et dans la direction correspondant à l'orientation de Darkseid et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE POING

Attaque "Sautée" à la Tête
Appuyez sur le CONTROL PAD, dans la direction opposée à l'orientation de Darkseid, puis faites glisser votre pouce vers le bas, dans la direction correspondant à l'orientation de Darkseid et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

Coup de Genou Bondissant - Appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction correspondant à l'orientation de Darkseid, puis appuyez vers le bas et faites glisser votre pouce dans la direction correspondant à l'orientation de Darkseid et appuyez sur n'importe quel bouton de COUP DE PIED.

★ EMPOIGNADES ★

Chacun des 9 personnages a sa propre façon d'attaquer et d'empoigner l'adversaire. Marchez [illegible] vous verrez, ils sont mortels!

★ UNA CONFRONTACIÓN CON LA JUSTICIA ★

El malvado emperador alienígena **DARKSEID** ha lanzado un ataque contra la Tierra. Su malvado plan para adueñarse del universo incluye la esclavización de la Tierra y su utilización como base desde la que proseguir la conquista. Para ello, primero tiene que acabar con la **JUSTICE LEAGUE** (Liga de la Justicia). Su diabólico esquema enfrenta a los superhéroes de la liga entre sí.

¿Podrá **SUPERMAN** vencer a **BATMAN**? ¿Triunfará la **WONDER WOMAN** sobre **GREEN ARROW**? ¿Habrán de luchar entre ellos mientras el mundo se precipita hacia su destrucción? La verdad es realmente siniestra. Puede que halles la temida respuesta luchando contra un montón de villanos y de héroes. Tienes que vencer a todos los miembros de la Justice League antes de enfrentarte a la encarnación del mal supremo: ¡Darkseid! A lo largo de tu empresa, te encontrarás con sus viles ayudantes, **DESPERO** y **CHEETAH**. Recuerda que el destino del planeta depende de ti. Tu peor oponente puede resultar ser...¡tú mismo!

★ CÓMO EMPEZAR ★

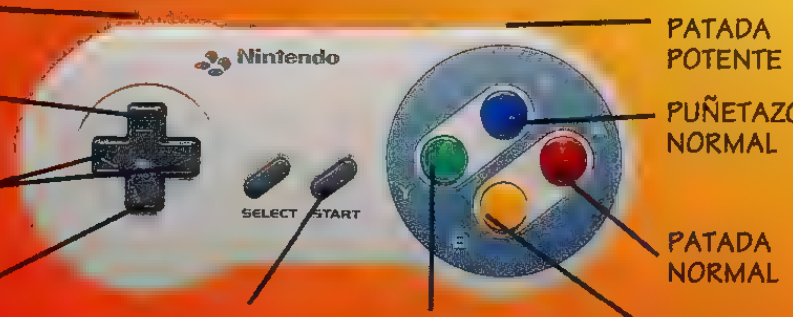
CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor de la consola está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de **Justice League Task Force** según se describe en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca la pantalla del título de **Justice League Task Force**, pulsa el BOTÓN START. A continuación verás las siguientes opciones: Story (Historia), Battle (Batalla), VS (Dos jugadores) y Options (Opciones). Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para colocar el cursor sobre la opción/modalidad que quieras. Luego, pulsa el BOTÓN START para empezar a jugar tú solo o pasa a la modalidad VS para una partida en la que participen dos jugadores. Las diferentes modalidades y opciones están explicadas más adelante.

★ LOS CONTROLES ★

LOS CONTROLES PREAJUSTADOS:



OTROS MOVIMIENTOS

MOVIMIENTOS ESPECIALES: consulta el perfil individual de los personajes para ver una descripción.

ATAQUE AGARRANDO AL OPONENTE: ánzate sobre el enemigo y pulsa los botones para dar puñetazos, o patadas, normales o potentes

SALTO HACIA ATRÁS: pulsa dos veces la parte del mando direccional opuesta al sentido en el que esté mirando tu personaje.

CORRER: pulsa dos veces la parte del mando direccional correspondiente al sentido en el que esté mirando tu personaje. Los personajes pueden dar patadas y puñetazos al mismo tiempo que se agachan o saltan.

★ CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO ★

Justice League Task Force [illegible] independientemente de la modalidad, la acción se divide en dos asaltos. Para conseguir la victoria, tienes que vencer al oponente dos veces.

MODALIDADES DE JUEGO

MODALIDAD HISTORIA Esta modalidad es para un solo jugador y sigue el argumento del juego. Puedes escoger el héroe con el que quieres jugar, pero una vez que lo hayas hecho, tienes que continuar jugando con él hasta el final.

MODALIDAD BATALLA La modalidad de batalla es para [illegible] jugadores que pueden manejar a un héroe o a un villano. En vez de seguir el orden de la historia, el ordenador te enfrenta a oponentes elegidos al azar.

MODALIDAD PARA DOS JUGADORES Esta modalidad te permite enfrentarte a un amigo representando el papel de uno de los héroes o de uno de los villanos; ¡incluso podéis elegir el mismo personaje! [illegible] el mismo personaje, sus dos imágenes aparecerán con colores diferentes para que podáis distinguirlas. El personaje del jugador número 1 aparecerá en la parte izquierda de la pantalla y el del jugador número 2, en la derecha. En esta modalidad, los jugadores pueden decidir lo fuerte que va a ser su personaje, con lo que se enfrentarán en una lucha igualada o en una paliza desigual. El número de piedras preciosas que aparece bajo los iconos de los jugadores (P1 y P2) indica la fuerza de sus respectivos personajes. Una piedra representa la menor fuerza posible, mientras que cinco piedras representan la mayor. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para establecer la fuerza que quieras.

Entre un asalto y el siguiente, puedes seleccionar el sitio en el que quieres que tenga lugar la pelea. Para ello, destaca la opción para seleccionar niveles y luego pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para pasar de un escenario a otro. Para que empiece el enfrentamiento, pulsa el BOTÓN START.

Una vez que el jugador haya derrotado a su oponente dos veces, aparecerá una pantalla de resultados que mostrará un registro de la actuación del personaje con el que está jugando. En esta pantalla se registran el número de victorias (Wins), derrotas (Losses) y empates (Draws).

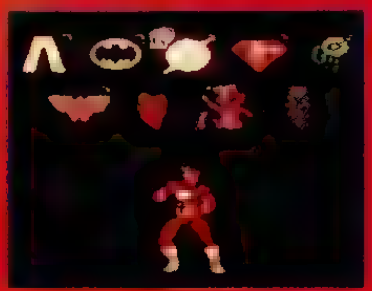
OPCIONES

Puedes escoger entre tres opciones. A la hora de ajustar una opción determinada, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacarla. Cuando la hayas ajustado a tu gusto, pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla del título y empezar a jugar.

DIFICULTAD: El nivel de dificultad del juego está indicado por el número de piedras preciosas: una piedra indica el nivel más fácil y cinco indican el más difícil. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para establecer el nivel de dificultad que quieras.

LÍMITE DE TIEMPO: Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para que el cronómetro esté en marcha (ON) o desactivado (OFF) durante los asaltos. Si el asalto es cronometrado, tendrás 99 segundos para conseguir la victoria. Si ningún jugador ha conseguido vencer al contrario en ese espacio de tiempo, la victoria será para el que haya perdido menos energía. Cuando el cronómetro está desactivado, el asalto continúa hasta que uno de los jugadores vence al otro.

CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES: Si quieres, puedes cambiar los controles y decidir qué botón de tu controlador va a servir para cada movimiento. Para ello, destaca esta opción y pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL con el fin de colocar el cursor junto al movimiento que quieras. Luego pulsa el botón que quieres que sirva para realizar el movimiento seleccionado. Continúa así hasta que todos los botones del controlador estén ajustados a tu gusto.



CÓMO CONTINUAR SI PIERDES

Si has sido derrotado, aparecerá una pantalla en la que se te preguntará si quieres seguir jugando. Dispones de 9 segundos para responder. Si quieres continuar, pulsa el BOTÓN START antes de que el cronómetro llegue a cero. De lo contrario, aparecerá una pantalla con las palabras "Game Over" (Juego terminado).

★ SELECCIÓN DE PERSONAJES ★

Selecciona el personaje al que quieres manejar utilizando el MANDO DIRECCIONAL para mover el cursor hacia el símbolo del héroe o hacia el retrato del villano que quieras. Ten en cuenta que en la modalidad de la historia sólo puedes seleccionar personajes de la **Justice League Task Force**. En las demás modalidades puedes adoptar el papel de héroe o de villano. Pulsa cualquier botón para empezar a jugar.

★ PANTALLA DE JUEGO ★

★ PERFILES DE LOS MIEMBROS DE LA JUSTICE LEAGUE ★

★ SUPERMAN ★

Verdadera Identidad: CLARK KENT

Estatura: 1,90 m

Peso: 102 Kg

Poderes y Habilidades: Fuerza sobrehumana, habilidad para volar, súper visión y súper soplido.

Biografía: Clark Kent es un reportero del periódico de gran tirada The Daily Planet. En realidad, es un súper hombre procedente del planeta **KRYPTON.** En su papel de **SUPERMAN,** está dedicado a la defensa de la **"VERDAD, LA JUSTICIA Y EL ESTILO DE VIDA NORTEAMERICANO".**

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE SUPERMAN

Súper Vista–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL. Luego desliza el dedo hacia la parte CORRESPONDIENTE al sentido en que Superman esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS..

Vuelo Estacionario–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte del mando opuesta al sentido en el que Superman esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS. Mientras Superman está en vuelo estacionario, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS. y éste realizará un ataque en picado.

Puñetazo Volando Hacia Delante–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL opuesta al sentido en que esté mirando Superman. Luego, desliza el dedo hacia la parte inferior y, a continuación, hacia la que corresponda al sentido en el que esté mirando Superman. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

Súper Soplido–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL correspondiente al sentido en el que esté mirando Superman, luego desliza el dedo hacia la parte inferior del mando y, a continuación, hacia la parte opuesta al sentido en el que esté mirando Superman. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS..

★ BATMAN ★

Verdadera Identidad: BRUCE WAYNE

Estatura: 1,88 m

Peso: 95,5 Kg

Poderes y Habilidades: Maestro en artes marciales, detective impecable e inventor de armas especializadas.

Biografía: Este héroe [illegible] el crimen en **GOTHAM CITY.** Desde su **BATCAVE** escondida bajo su majestuosa mansión **WAYNE MANOR**, BATMAN [illegible] más difíciles de Gotham.

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE BATMAN

Lanzamiento de Batarang [illegible] la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, luego desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que esté mirando Batman y, por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS..

Dar Una Patada Planeando–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, luego desliza el dedo hacia la parte opuesta al sentido en el que esté mirando Batman y, por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

Patada Con Giro Seguida de Otra Con Deslizamiento–Pulsa la parte [illegible] al sentido en el que este mirando Batman, luego desliza el dedo hacia [illegible] hacia la parte correspondiente al

sentido en el que esté mirando Batman. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

Ataque Desde el Aire–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL correspondiente al sentido en que esté mirando Batman, luego desliza el dedo hacia la parte inferior del mando y, a continuación, hacia la parte opuesta al sentido en que esté mirando Batman. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

★ WONDER WOMAN ★

Verdadera Identidad: PRINCESS DIANA

Estatura: 1,78 m

Peso: 61 Kg

Poderes y Habilidades: Fuerza y velocidad sobrehumanas, habilidad de volar, dominio del combate cuerpo a cuerpo y un lazo "mágico".

Biografía: La **WONDER WOMAN** es una princesa guerrera amazona, una embajadora de sus iguales en "el mundo de los hombres". La Wonder Woman predica sobre el poder de la paz y otras virtudes olímpicas como por ejemplo: no pelees nunca si no te han provocado.

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LA WONDER WOMAN

Vuelo estacionario–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL luego desliza el dedo hacia la parte del mando opuesta al sentido en el que esté mirando la Wonder Woman y pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS. Mientras la Wonder Woman está en vuelo estacionario, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS y ésta realizará un ataque en picado.

Rebote de Proyectiles Con Las Esposas de Las Muñecas–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, luego desliza el dedo hacia la parte opuesta al sentido en el que esté mirando la Wonder Woman y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Lazo Mágico–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL luego desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que esté mirando la Wonder Woman y luego pulsa cualquiera de los botones para dar PUNNETAZOS..

Brinco Con Voltereta y Patada–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL luego desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que esté mirando la Wonder Woman y pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

★ THE FLASH ★

Verdadera Identidad: WALLY WEST

Estatura: 1,83 m

Peso: 79,5 Kg

Poderes y Habilidades: Velocidad sobrehumana que le permite manipular el tiempo y la física para vencer a sus oponentes.

Biografía: Su nombre era Wally West, cuando era un quinceañero sufrió un accidente mientras visitaba a su ídolo, el Flash original, como consecuencia del cual adquirió el poder para alcanzar velocidades sobrehumanas, lo que le convirtió en un ser extraordinario. Cuando su ídolo murió, ocupó su lugar. Utiliza su poder para capturar a los criminales más famosos del planeta.

MOVIMIENTOS ESPECIALES THE FLASH

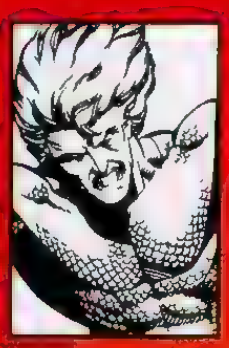
Tornado–Pulsa la parte inferior del mando direccional, luego desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que esté mirando The Flash y pulsa cualquiera de los botones para dar PUNNETAZOS.

Gancho Relámpago–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL correspondiente al sentido en el que esté mirando The Flash, luego pulsa la parte inferior y desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que esté mirando The Flash. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Avance Como Un Rayo–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL correspondiente al sentido en el que Flash esté mirando, desliza el dedo hacia la parte inferior y luego hacia la parte opuesta al sentido en el que Flash esté mirando. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

Lluvia de Puñetazos–Pulsa repetidas veces y con rapidez cualquiera de los botones para dar PUNETAZOS.

★ AQUAMAN ★



Verdadera Identidad: ARTHUR CURRY

Estatura: 1,85 m

Peso: 148 Kg

Poderes y Habilidades: Velocidad [illegible] en el agua y habilidad para utilizar ésta última como arma peligrosa.

Biografía: Nacido en el mundo submarino de la Atlántida, **AQUAMAN** fue adoptado por el [illegible], más tarde se unió a la **JUSTICE LEAGUE**. Su vida está dedicada a [illegible]

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE AQUAMAN

Explosión de agua: Pulsa la parte [illegible] del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte del mando correspondiente al sentido en el que Aquaman esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Giro Con Gancho–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL opuesta al sentido en el que Aquaman esté mirando, luego desliza el [illegible] la parte inferior y, a [illegible] hacia la parte correspondiente al [illegible] en el que Aquaman esté mirando. [illegible] pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Salto Con Voltereta y Puñetazo Doble–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL correspondiente al sentido en el que Aquaman esté mirando, desliza el dedo hacia la parte inferior y luego hacia la parte contraria al sentido en el que Aquaman esté mirando. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Patada Con Deslizamiento–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL opuesta al sentido en el que Aquaman esté mirando, desliza el dedo hacia la parte inferior y luego hacia la parte correspondiente al sentido en el que Aquaman esté mirando. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

★ GREEN ARROW ★

Verdadera Identidad: OLIVER QUEEN

Estatura: 1,78 m

Peso: 81 Kg

Poderes y Habilidades: Es el mejor arquero del mundo y un combatiente cuerpo a cuerpo que impone respeto. **GREEN ARROW** es un maestro en el manejo de las flechas de cualquier forma posible.

Biografía: De pequeño, Oliver Queen era un millonario mimado, pero después escogió una carrera de luchador contra el crimen y se convirtió en Green Arrow. Ahora vive en Seattle, [illegible]ington, donde se dedica a la defensa de los débiles y los oprimidos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE GREEN ARROW

Flecha de Fuego–pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que Green Arrow esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Salto Con Lanzamiento De Flecha–pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL luego, desliza el dedo hacia la parte opuesta al sentido en el que Green Arrow esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS..

Flecha de Hielo–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que Green Arrow esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

Salto Con Lanzamiento de Flecha En Diagonal–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte del mando opuesta al sentido en el que Green Arrow esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PATADAS.

★ PERFIL DE VILLANO ★

★ CHEETAH ★

Verdadera Identidad: BARBARA ANN MINERVA

Estatura: 1,75 m

Peso: 55 Kg

Poderes y Habilidades: Fuerza y [illegible] afiladas como cuchillas.

Biografía: Hubo una época en que Barbara Ann Minerva era una importante, aunque despiadada, arqueóloga y buscadora de tesoros. En una expedición africana, bebió una poción que la transformó en un **CHEETAH** Desde [illegible] WONDER WOMAN [illegible]

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE CHEETAH

Gancho Con Salto–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL

[illegible] parte del mando correspondiente al [illegible] mirando. Por último, pulsa [illegible] de los botones para dar [illegible]

Salto En Plancha–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL opuesta al sentido en el que Cheetah esté mirando, luego desliza el dedo hacia [illegible] pulsa cualquiera de los botones para dar [illegible]

Rueda Desgarradora–[illegible] al sentido en el que Cheetah esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

★ DESPERO ★

Verdadera Identidad: NINGUNA
Estatura: 2,55 m
Peso: 204,5 Kg
Poderes y Habilidades: Fuerza sobrehumana, poderes psíquicos de telequinesia, rayos con su tercer ojo mutante.
Biografía: **DESPERO** el Conquistador es un oponente al que la liga se enfrenta frecuentemente; es el último representante de una raza de telépatas. Antes era e estricto dirigente del planeta **KALANOR**, que quedó prácticamente destruido por guerras nucleares. ¡Es un oponente temible!

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE DESPERO

Rayo óptico: Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que Despero esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Patada Con Salto–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte [illegible] esté mirando y pulsa cualquiera de los botones para dar [illegible]

Aletazo–Pulsa la parte [illegible] MANDO DIRECCIONAL correspondiente al [illegible] Despero esté mirando, [illegible] la parte inferior y [illegible] hacia la parte correspondiente al sentido en el que Despero [illegible] mirando. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

★ DARKSEID ★

Verdadera Identidad: NINGUNA
Estatura: 2,29 m
Peso: 234 Kg
Poderes y Habilidades: Súper fuerza, mirada abrasadora y la habilidad de teletransportarse.
Biografía: Este personaje mortífero traicionó a su tío, desterró a su propia mujer e hijo, y asesinó a su madre para hacerse con el control de su planeta originario: **APOLKOLIPS**. **DARKSEID** es un villano astuto y complejo del que se dice que perdonó la vida a oponentes vencidos que habían peleado bien. ¡Pero no cuentes con ello!

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE DARKSEID

Rayo Óptico–Pulsa la parte inferior del MANDO DIRECCIONAL, desliza el dedo hacia la parte correspondiente al sentido en el que esté mirando Darkseid y pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS.

Deslizamiento Con Golpe Del Revés–Pulsa la parte del mando direccional opuesta al sentido en el que Darkseid esté mirando, [illegible] el dedo hacia abajo y luego hacia la parte correspondiente al sentido en el que Darkseid esté mirando. Por último, pulsa cualquiera de los botones para dar PUÑETAZOS

Salto Sobre La Cabeza Del Oponente–Pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL opuesta al sentido en el que Darkseid esté mirando, [illegible] y luego hacia la parte correspondiente [illegible] Darkseid esté mirando. [illegible] pulsa cualquiera de los botones par dar PATADAS

Rodillazo [illegible]

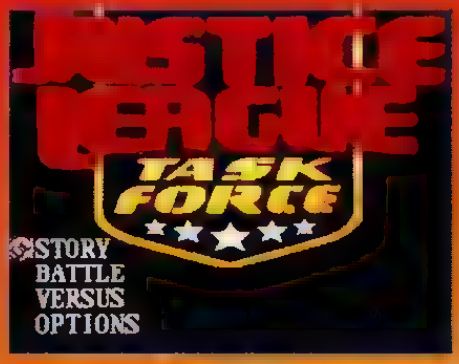
★ ATAQUES AGARRANDO AL OPONENTE ★

[illegible] ataques, acércate bien a tu oponente y pulsa los botones para dar PATADAS, o PUÑETAZOS, NORMALES o POTENTES. ¡Pruébalos todos, son mortales!

★ UN FACCIA FACCIA CON LA GIUSTIZIA ★

DARKSEID, il perfido imperatore extraterrestre, sta per invadere la Terra!
Vuole conquistare il pianeta ed utilizzarlo come base operativa per future conquiste interplanetarie. Prima però deve fare i conti con la **JUSTICE LEAGUE**! Il suo piano diabolico è quello di mettere i supereroi della **JUSTICE LEAGUE** uno contro l'altro.

Riuscirà **SUPERMAN** a sconfiggere **BATMAN**? E potrà **WONDER WOMAN** trionfare su **GREEN ARROW**? Perché combattono fra loro quando il pianeta rischia la distruzione totale? Ma cosa sta succedendo? Combattendo orde di supereroi e criminali, scoprirai il motivo di tutto questo. Devi sconfiggere tutti i membri della Justice League prima di scontrarti con il malvagio Darkseid, il diavolo in persona, difeso dai suoi vili servi **DESPERO** e **CHEETAH**. Ricordati, il destino del mondo è nelle tue mani. Ma ricorda che il più accanito avversario potrebbe rivelarsi...te stesso!



★ INIZIARE ★

CARICAMENTO:

1. Assicurati che l'interruttore sia spento (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di **Justice League Task Force**, come indicato sul manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Accendi l'interruttore (ON).

Quando apparirà la videata di testa di **Justice League Task Force** premi il PULSANTE START. Appariranno le seguenti opzioni: Story (Storia), Battle (Battaglia), Versus (Incontro a due giocatori) e Options (Opzioni). Premi SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per muovere il cursore sulla scelta preferita. Premi il PULSANTE START per giocare da solo o scegli Versus per poter giocare assieme ad un amico. Le varie modalità e opzioni vengono spiegate nella prossima pagina.

★ COMANDI ★

COMANDI PREDEFINITI:

ALTRE MOSSE:

Mosse speciali - Leggi le descrizioni dei vari personaggi.

Presa d'attacco - Avvicinati lentamente agli avversari e premi i pulsanti dei pugni e calci medi e forti.

Salto all'indietro - Premi due volte il Pulsante direzionale nella direzione opposta a quella in cui è rivolto il tuo personaggio.

Corsa - Premi due volte il Pulsante direzionale nella direzione in cui è rivolto il tuo personaggio. I personaggi possono anche calciare o tirare pugni quando schivano o saltano.

★ ELEMENTI DEL GIOCO ★

Justice League Task Force : [illegible]

MODALITÀ DI GIOCO

Storia - La modalità Story è solo per un giocatore. Inizia con la scelta predefinita per scegliere di diventare qualsiasi eroe, una volta scelto per [illegible] durante il gioco.

Battaglia - Modalità Battaglia per 1 o 2 giocatori potrai [illegible] computer ti mette a confronto con una serie di avversari scelti a caso.

Incontro a Due Giocatori - La modalità Versus permette di giocare [illegible] criminale, anche lo stesso. Se [illegible] lo stesso personaggio [illegible] apparirà in colori diversi.

Il personaggio del giocatore 1 apparirà sulla sinistra dello schermo, quello del giocatore 2 sulla destra. Nella modalità Versus, potrete scegliere il livello di potenza dei vostri personaggi. Il livello di potenza è indicato da numero di gemme sotto i simboli (P1 e P2) dei giocatori.

Una gemma indica il livello di energia più basso, cinque gemme è il livello più alto. Premi [illegible] sul PULSANTE DIREZIONALE per scegliere il livello di potenza desiderato.

Fra un round e l'altro, puoi scegliere dove combattere premendo SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per scorrere le località. Premi il PULSANTE START per iniziare lo scontro in quella località.

Quando un avversario è sconfitto per due volte, sullo schermo apparirà la videata dei record [illegible] con il nome dei loro personaggi. I record indicheranno il numero di vittorie, sconfitte e pareggi.

OPZIONI

Puoi scegliere tra 3 opzioni diverse. Per scegliere, premi su o giù sul PULSANTE DIREZIONALE. Una volta scelto premi il PULSANTE START per ritornare alla videata di [illegible].

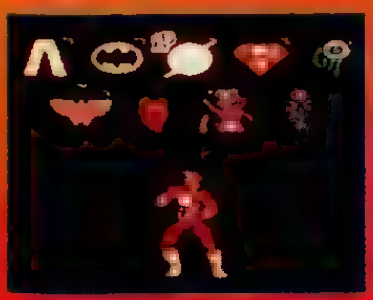
Livelli di Difficoltà - I livelli di difficoltà del gioco sono indicati dal numero di gemme, dove una gemma rappresenta il livello più facile e cinque il più difficile. Premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per scegliere il livello di difficoltà desiderato.

Limite di Tempo - Durante i round premi SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per attivare (ON) o disattivare (OFF) il timer. Durante il round a tempo hai a disposizione 99 secondi per vincere. Se al tempo stabilito nessun giocatore viene sconfitto, la vittoria va al giocatore con la maggiore quantità di energia rimasta. Quando il timer è disattivato, il round può continuare a tempo indeterminato finché uno dei giocatori sconfigge l'altro.

Configurazione dei Pulsanti - Puoi cambiare la configurazione dei pulsanti premendo SU o GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per muovere il cursore sulla mossa desiderata e premendo quindi [illegible] che corrisponde a quella mossa. Ripeti questo procedimento finché non avrai configurato [illegible].

CONTINUA

Se vieni sconfitto, un messaggio ti chiederà se vuoi continuare a giocare. Hai [illegible] per decidere. Per continuare premi il PULSANTE START prima che il tempo finisca. In caso contrario apparirà la videata Game Over che terminerà il gioco attuale.



★ SELEZIONE DEI PERSONAGGI ★

Per scegliere il personaggio che vuoi giocare usa il PULSANTE DIREZIONALE per muovere il cursore [illegible] nella modalità Story puoi scegliere [illegible] a **Justice League Task Force**. [illegible] sia fra gli eroi che i criminali. Premi un pulsante qualsiasi per [illegible].

★ SCHERMO DEL GIOCO ★

★ PROFILI DEGLI EROI DELLA JUSTICE LEAGUE ★

★ SUPERMAN ★

Vera identità: CLARK KENT

Altezza: 1,90 m

Peso: 107 kg

Poteri: Forza sovrumana, abilità di volare, vista a infrarossi, soffio congelante.

Biografia: Clark Kent è un giornalista del Daily Planet, un importante quotidiano della città. In realtà è un essere proveniente dal pianeta **KRIPTON** dotato di poteri sovrumani. **SUPERMAN** ha una missione: far trionfare **LA VERITÀ, LA GIUSTIZIA E L'AMERICA".**

MOSSE SPECIALI DI SUPERMAN

Vista a Infrarossi - Premi in giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto Superman e poi premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Volare - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Superman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI. Mentre voli, premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI per eseguire un attacco in picchiata.

Pugno in Volo - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Superman. Quindi premi in giù e nella direzione in cui è rivolto Superman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

Soffio Congelante - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolto Superman, quindi premi in giù e nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Superman e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

★ BATMAN ★

Vera Identità: BRUCE WAYNE

Altezza: 1,90 m

Peso: 95 kg

Poteri: Maestro di arti marziali, ottimo detective ed [illegible]

Biografia: Il **DARK KNIGHT** [illegible] combattere il crimine a **GOTHAM CITY.** Utilizzando le illimitate risorse a sua disposizione nella **BATCAVE,** il rifugio segreto situato sotto la sua villa **(WAYNE MANOR), BATMAN** riesce a risolvere i casi più difficili.

MOSSE SPECIALI DI BATMAN

Lancio del BATARANG - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto Batman e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Calcio in Planata - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Batman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

Calcio a Spazzare - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Batman e quindi in giù e nella direzione in cui è rivolto Batman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

Calcio ad Effetto Bomba Fumogena - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolto Batman e quindi in giù e nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Batman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

★ WONDER WOMAN ★

Vera Identità: PRINCESS DIANA

Altezza: 1,79 m

Peso: 61 kg

Poteri: Forza e velocità sovrumana, abilità di volare, addestrata al combattimento corpo a corpo, lasso magico.

Biografia: WONDER WOMAN è una principessa amazzone ed ambasciatrice della Terra. Wonder Woman è pacifista. Combatte solo se provocata.

MOSSE SPECIALI DI WONDER WOMAN

Volare-Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolta Wonder Woman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI. Mentre voli, premi uno dei PULSANTI DEI CALCI per eseguire un attacco in picchiata

Braccialetti Riflettenti Difensivi - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolta Wonder Woman e premi uno dei PULSANTI DI PUGNI.

Lasso Magico - Premi [illegible] PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolta Wonder Woman e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Scatto Con Calcio - Premi [illegible] PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolta Wonder Woman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI

★ THE FLASH ★

Vera Identità: WALLY WEST

Altezza: 1,83 m

Peso: 79 kg

Poteri: Velocità supersonica che gli permette, manipolando le teorie della fisica e della relatività, di sconfiggere i suoi avversari.

Biografia: Nato come Wally West, ha acquisito il potere della velocità supersonica in un bizzarro incidente durante una visita al suo idolo, il Flash originale. Alla sua morte ha preso il suo posto. Utilizza la velocità per sconfiggere i più famosi criminali, creando intorno a loro dei cerchi

MOSSE SPECIALI DI FLASH

Effetto Tornado - Premi [illegible] PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto The Flash e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Montante Rapido - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolto The Flash, premi quindi in giù e nella direzione in cui è rivolto The Flash e premi uno de PULSANTI DEI PUGNI.

Scatti Rapidi - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolto The Flash e quindi in giù e nella direzione opposta a quella in cui è rivolto The Flash e premi uno de PULSANTI DEI CALCI

Pugni ad Alta Velocità - Premi in rapida successione il PULSANTE DEI PUGNI

★ AQUAMAN ★

Vera Identità: ARTHUR CURRY

Altezza: 1,85 m

Peso: 160 kg

Poteri: Velocità supersonica su terra ed acqua, l'abilità di usare l'acqua come potente arma.

Biografia: Nato nel mondo sommerso di **ATLANTIDE**, **AQUAMAN** [illegible] un guardiano di un faro e diventò più tardi [illegible] membri fondatori del **JUSTICE LEAGUE**. La sua [illegible] criminali lontani dagli oceani.

MOSSE SPECIALI DI AQUAMAN

Esplosione D'acqua - Premi Giù sul [illegible] PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto Aquaman e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Montante Roteante - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella [illegible] e quindi Aquaman nella direzione in cui è rivolto Aquaman e poi premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Pugno Con Salto in Avanti - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolto Aquaman quindi in giù e nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Aquaman e poi premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Calcio a Taglio - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Aquaman e quindi in giù e nella direzione in cui è rivolto Aquaman e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

★ GREEN ARROW ★

Vera Identità: OLIVER QUEEN

Altezza: 1,79 m

Peso: 81 kg

Poteri: Il più abile arciere al [illegible] combattimento corpo a corpo. GREEN ARROW è maestro supremo nell'utilizzo [illegible].

Biografia: Originariamente un milionario che con il nome di Green Arrow ha scelto, come missione, di combattere il crimine. [illegible] nello Stato di Washington dove combatte come difensore dei deboli e degli oppressi.

MOSSE SPECIALI DI GREEN ARROW

Freccia Incendiaria - Premi in gi giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Green Arrow poi premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Salto con Freccia - Premi in giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Green Arrow e poi premi uno dei pulsanti dei PUGNI.

Freccia di Ghiaccio - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto Green Arrow e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

Salto Diagonale Verso Il Basso Con Freccia - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Green Arrow e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

★ PROFILO DEL CRIMINALE ★

★ CHEETAH ★

Vera Identità: BARBARA ANN MINERVA

Altezza: 1,80 m

Peso: 55 kg

Poteri: Forza ed agilità sovrumana, artigli affilati come un rasoio.

Biografia: Una volta Barbara Ann Minerva era una spietata archeologa e ricercatrice di tesori. Durante una spedizione in Africa una pozione magica l'ha trasformata in **CHEETAH**. Da allora, per mantenere [illegible] deve [illegible] uccidere. Conosce molto bene **WONDER WOMAN**.

SPECIALI MOSSE DI CHEETAH

Graffiata a Montante Con Salto- Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolta Cheetah, premi quindi [illegible] premi uno dei [illegible]

Graffiata in Planata - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione opposta a quella in cui è rivolta Cheetah e quindi giù e nella direzione in cui è rivolta Cheetah e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

Graffiata Roteante - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolta Cheetah e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

★ DESPERO ★

Vera Identità: Nessuna

Altezza: 2,58 m

Peso: 210 kg

Poteri: Forza bruta sovrumana, muove oggetti con la forza della mente, raffiche esplosive dal terzo occhio

Biografia: Un frequente avversario della **JUSTICE LEAGUE, DESPERO** il Conquistatore, è l'ultimo esemplare di una razza di telepatici. Fu un tempo il tiranno del pianeta **KALANOR**, distrutto poi da guerre nucleari. Un avversario selvaggio!

MOSSE SPECIALI DI DESPERO

Occhio Esplosivo - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto Despero e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI

Calcio in Avanti - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Despero e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

Colpo di Pinna in Volo - Premi sul PULSANTE DIREZIONALE nella direzione di Despero, premi quindi in giù e nella direzione in cui è rivolto Despero e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

★ DARKSEID ★

Vera Identità: Nessuna

Altezza: 2,30 m

Peso: 210 kg

Poteri: Forza sovrumana, un sguardo fisso intenso, abilità di teleportarsi.

Biografia: Per impadronirsi del potere sul suo pianeta **APOKOPLOIS, DARKSEID** ha tradito lo zio, cacciato la moglie e il figlio ed eliminato la propria madre! Darkseid è un personaggio complesso e molto astuto. Dicono sia generoso con gli avversari sconfitti ma non mi fiderei se fossi in voi!

MOSSE SPECIALI DI DARKSEID

Occhio Esplosivo - Premi Giù sul PULSANTE DIREZIONALE e quindi nella direzione in cui è rivolto Darkseid e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Avvitamento Con Colpo Col Dorso Della Mano - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Darkseid e quindi in giù e nella direzione in cui è rivolto Despero e premi uno dei PULSANTI DEI PUGNI.

Salto Schiaccia Testa - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Darkseid e quindi in giù e nella direzione in cui è rivolto Darkseid e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

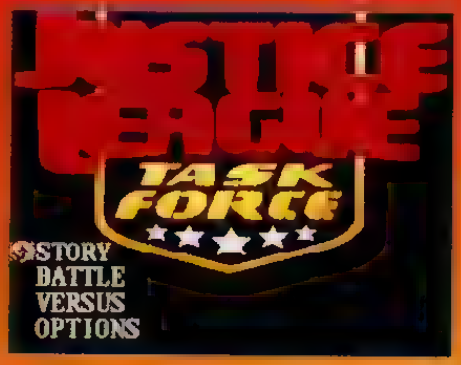
Ginocchiata Con Salto in Avanti - Premi il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione in cui è rivolto Darkseid, premi quindi giù e nella direzione in cui è rivolto Darkseid e premi uno dei PULSANTI DEI CALCI.

★ ATTACCO CON PRESA ★

Ognuno dei nove personaggi ha un proprio stile nell'afferrare l'avversario. Per eseguire questi movimenti, avvicinati all'avversario e premi PULSANTI DEI CALCI o dei PUGNI MEDIO FORTI. Provali tutti sono mi dia

★ EEN CONFRONTATIE MET JUSTICE ★

De buitenaardse boosaardige heerser **DARKSEID** heeft de Aarde aangevallen. Zijn verdorven plan om over het heelaal te heersen, draait om het onderwerpen van de Aarde zodat hij deze als basis kan gebruiken voor zijn overwinningen. Maar eerst moet hij de **JUSTICE FORCE TASK FORCE** vernietigen! In zijn duivelse plan moeten de superhelden tegen elkaar vechten.



Kan **SUPERMAN BATMAN** verslaan? Zal **WONDER WOMAN** het winnen van **GREEN ARROW**? Moeten ze onderling tegen elkaar vechten terwijl de wereld zijn ondergang tegemoet spoedt? De waarheid is zeer onheilspellend. Terwijl je tegen een heel leger van schurken en superhelden vecht, zul je misschien een duister antwoord op je vragen krijgen. Je moet elk lid van de Justice League verslaan voordat je het opneemt tegen de verpersoonlijking van het ultieme kwaad Darkseid! Onderweg zul je ook zijn verachtelijke helpers **DESPERO** en **CHEETAH** tegenkomen. Onthoud dat het lot van de wereld op jouw schouders rust. Misschien kom je er wel achter dat jezelf je sterkste tegenstander bent!

★ BEGINNEN ★

LADEN

1. Zorg er voor dat je machine UIT staat.
2. Stop je **Justice League Task Force** spelcassette in je machine zoals beschreven staat in de handleiding van je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
3. Zet de machine AAN

Wanneer het titelscherm van **Justice League Task Force** verschijnt, druk je op de START KNOP. Dan zul je de volgende spelopties zien: Story (Verhaal), Battle (Gevecht), Vs. en Options (Opties). Druk de RICHTINGTOETS OP of NEER om de cursor te verplaatsen naar de gewenste spelinstelling/optie. Druk op de START KNOP wanneer je met een één speler spel wilt beginnen of kies de VS instelling voor een twee spelers spel. De verschillende instellingen en opties worden op de bladzijde hier tegenover uitgelegd.

★ BESTURING ★

STANDAARD BESTURING:

ANDERE BEWEGINGEN:

Speciale Bewegingen - Zie de beschrijvingen van de verschillende figuren voor een omschrijving.

Grijp Aanval - Tegen vijanden aansloten waarna je de middelmatige of sterke stoot of trap knoppen indrukt.

Terugspringen - Tik twee keer op de Richtingtoets in de tegenovergestelde richting waar je figuur met zijn/haar gezicht naar toe staat

Rennen - Tik twee keer op de Richtingtoets in de richting waar je figuur met zijn/haar gezicht naar toe staat

Figuren kunnen ook stoten of trappen wanneer ze wegduiken of springen

★ SPEL ELEMENTEN ★

Er zijn in **Justice League Task Force** drie verschillende spelinstellingen. In elke spelinstelling is de actie verdeeld in rondes. Je behaalt de overwinning wanneer je de tegenstander twee keer verslaat.

SPEL INSTELLINGEN

Verhaal Instelling - De verhaal instelling is voor 1 persoon en volgt de verhaalen van het spel. Je kunt uit alle helden kiezen, maar als je 1x een held gekozen hebt, moet je gedurende het hele spel als die held blijven spelen.

Gevecht Instelling - De Gevecht Instelling is voor 1 of 2 spelers en biedt de mogelijkheid om als held of als schurk te spelen! De lijn van het verhaal wordt niet gevolgd, de computer plaatst je tegenover willekeurig gekozen tegenstanders.

Versus Instelling - In de Versus Instelling kunnen jij en een vriend tegen elkaar vechten als helden of schurken, en je kunt zelfs beide dezelfde figuur kiezen! Wanneer jullie beide hetzelfde figuur kiezen, zullen ze verschillende kleuren krijgen zodat je ze uit elkaar kunt houden. Het figuur van speler 1 verschijnt links op het scherm, de figuur van speler 2 staat rechts. In de Versus Instelling kunnen de beide spelers kiezen hoe krachtig hun figuur is, je kunt dus een stel vechters krijgen die aan elkaar gewaagd zijn of een zeer eenzijdige kloppartij. Het krachtniveau kun je aflezen aan het aantal juweel knoppen die onder de speler ikoontjes zijn geplaatst (P1 en P2). Eén geeft het laagste krachtniveau aan en vijf het hoogste. Druk LINKS of RECHTS op de RICHTINGTOETS voor het instellen van het gewenste krachtniveau.

Tussen de rondes door kun je de plaats waar je wilt vechten, selecteren door level select op te laten lichten en door LINKS of RECHTS op de RICHTINGTOETS in te drukken om door te scrollen naar de gewenste plaats. Druk de START KNOP in om te beginnen met het gevecht op die plaats.

Als een speler zijn tegenstander twee keer heeft verslagen, zal er een resultaten scherm verschijnen waarop je kunt zien hoe elke speler het als de gekozen figuur doet. Je ziet het aantal Wins (Gewonnen) en Losses (Verloren) gevechten en het aantal Draws (onbesliste gevechten).

OPTIES

Je kunt uit drie spel opties kiezen. Voor het instellen van een bepaalde optie druk je OP of NEER op de RICHTINGTOETS in om de optie op te laten lichten. Wanneer je tevreden bent over de instellingen druk je op de START KNOP om terug te keren naar het titelscherm en dan begint het spel.

Moeilijkheidsgraad: De moeilijkheidsgraad kun je aflezen aan het aantal juweelknoppen die je ziet. Eén staat voor de laagste en vijf voor de hoogste moeilijkheidsgraad. Druk LINKS of RECHTS op de RICHTINGTOETS om de gewenste moeilijkheidsgraad in te stellen.

Tijdslimiet: Druk LINKS OF RECHTS op de RICHTINGTOETS om de Tijdslimiet in ronden AAN of UIT te zetten. Wanneer je een ronde met tijdslimiet speelt, heb je 99 seconden om een overwinning te behalen. Als geen van de twee spelers de andere heeft verslagen in de beschikbare tijd wint de speler die de meeste energie over heeft gehouden. Wanneer de Tijdslimiet UIT staat, gaat een ronde door totdat één speler de andere verslaat.

Knoppen Configuratie: Je kunt veranderingen aanbrengen in welke knop welke beweging bestuurt door deze optie op te laten lichten en OP en NEER op de RICHTINGTOETS in te drukken voor het verplaatsen van de cursor naar de gewenste beweging. Daarna druk je op de knop waarmee je die beweging wilt gaan maken. Ga hiermee door totdat je besturingspad zo is ingesteld als jij wilt.

DOORGAAN

Wanneer je bent verslagen, verschijnt er een scherm waarin wordt gevraagd of je door wilt gaan met spelen. Je hebt 9 seconden om te beslissen. Als je door wilt gaan, druk je op de START KNOP voordat de tijd om. Wanneer je niet op tijd op de START KNOP drukt, zal het Game Over scherm verschijnen en is deze speelsessie voorbij.

★ SELECTEER FIGUUR ★

Geef aan als welk figuur je wilt gaan spelen door met de RICHTINGTOETS de cursor naar het heldensymbool of het schurkenportret te brengen. Het is belangrijk om te weten dat je in de Story instelling alleen **Justice League Task Force** figuren kunt kiezen. In alle andere instellingen kun je als held of schurk mee spelen. Druk op een willekeurige knop om te beginnen met het spel.

★ SPEL SCHERM ★

★ PERSOONSBESCHRIJVINGEN JUSTICE LEAGUE ★

★ SUPERMAN ★

Werkelijke Naam: - CLARK KENT

Lengte: -1.90 meter

Gewicht: -100 kilo

Krachten/Vaardigheden: Bovenmenselijke kracht, vliegen, vermogen om warmte te zien, bevroren adem.

Biografie: Clark Kent is een journalist die bij The Daily Planet werkt, één van de belangrijkste kranten in de hoofdstad. In werkelijkheid is hij een superwezen afkomstig van de planeet **KRYPTON**. Als **SUPERMAN** wijdt hij zich aan het handhaven van **"DE WAAHEID, GERECHTIGHEID EN DE AMERIKAANSE MANIER VAN LEVEN"**.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN SUPERMAN

Vermogen om warmte te zien - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de richting waar Superman met zijn gezicht naar toe gekeerd staat en drukk op een STOOT knop.

Zweven - Druk Neer op de RICHTINGTOETS. Rol je duim in de tegenovergesteld richting dan waar Superman naar toe kijkt en druk een trap knop in. Terwijl hij aan het zweven is, kun je een STOOT knop indrukken voor het uitvoeren van een duikaanval.

Voorwaartse Vliegende Duw Stoot - Druk de RICHTINGTOETS in de tegenovergestelde richting dan waar Superman naar kijkt, rol je duim naar beneden in de richting waar Superman met zijn gezicht naar toe staat en druk een TRAP knop in.

Vries adem - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Superman met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de tegenovergestelde richting waar Superman met zijn gezicht naar toe staat en druk een STOOT knop in.

★ BATMAN ★

Werkelijke Naam: - BRUCE WAYNE

Lengte: - 1.85 meter

Gewicht: - 95 kg

Krachten/Vaardigheden: Een meester in de Oosterse gevechtsporten, een onkreukbare detective en een uitvinder van gespecialiseerd wapentuig

Biografie: De **DARK KNIGHT** wijdt zijn leven aan het bestrijden van de misdaad in **GOTHAM CITY** vanuit zijn geheime **BATCAVE** die verborgen ligt onder zijn imposante landhuis **WAYNE MANOR** gebruikt **BATMAN** zijn bijna onbeperkte middelen voor het oplossen van de ergste misdaden in Gotham.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN BATMAN

BATARANG Worp - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de richting waar Batman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Glij Trap - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar Batman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

Draaiende Glij Trap - Druk de RICHTINGTOETS, in de tegenovergestelde richting waar Batman met zijn gezicht naar toe staat, rol je je duim naar beneden in de richting waar Batman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

Verrassings dropkick - Druk de RICHTINGTOETS, in de richting waar Batman met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de tegenovergestelde richting waar Batman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

★ WONDER WOMAN ★

Werkelijke Naam - PRINCESS DIANA

Lengte: - 1.80 meter

Gewicht: - 61 kg

Krachten/Vaardigheden: Bovenmenselijke sterkte en snelheid, vliegen, handgemeen gevechtstraining, en een "magische" lasso.

Biografie: WONDER WOMAN is een Amazone krijgsprinses en een ambassadeur voor Amazone in de "Mannen Wereld". Wonder Woman staat voor de kracht van de vrede en andere Olympische waarden en ze vecht alleen maar als ze geprovoceerd wordt.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN WONDER WOMAN

Zweven - Druk Neer op de RICHTINGTOETS,, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar Wonder Woman met haar gezicht naar toe staat en druk een TRAP knop in. Terwijl ze aan het zweven is, kun je haar een duikaanval laten uitvoeren door een TRAP knop in te drukken.

Pols Beschermer Weerkaatsing - Druk Neer op de RICHTINGTOETS,, rol je duim in de tegenovergestelde richting waar Wonder Woman met haar gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Magische lasso - Druk Neer op de RICHTINGTOETS,, rol je duim in de richting waar Wonder Woman met haar gezicht naar toe staat en druk een STOOT knop in.

Voorwaartse salto met schroef Trap - Druk Neer op de RICHTINGTOETS,, rol je duim in de richting waar Wonder Woman met haar gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

★ THE FLASH ★

Werkelijke Naam: - WALLY WEST

Lengte: - 1.83 m

Gewicht: - 79 kg

Krachten/Vaardigheden: Bovenmenselijke snelheid waardoor hij in staat is om tijd en materie te manipuleren zodat hij zijn tegenstanders te pakken kan krijgen.

Biografie: THE FLASH die eigenlijk Wally West heet, werd als tiener supersnel door een ongeluk dat hem overkwam tijdens een bezoek aan zijn idool, de originele Flash. Toen zijn idool Flash stierf, werd hij The Flash. Hij gebruikt zijn kracht om de meest notoire criminelen ter wereld in het nauw te drijven.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN THE FLASH

Tornado Dreun - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de richting waar The Flash met zijn gezicht naar toe staat en druk een STOOT knop in.

Onstuimige Uppercut - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Flash met zijn gezicht naar toe staat, druk neer, rol je duim in de richting waar Flash met zijn gezicht naar toe staat en druk een STOOT knop in.

Snelle Uitval - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Flash met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar The Flash met zijn gezicht naar toe staat en druk een TRAP knop in.

Snelle Stoten - Blijf snel achter elkaar op een STOOT knop drukken.

★ AQUAMAN ★

Werkelijke Naam: - ARTHUR CURRY

Lengte: - 1.85 m

Gewicht: - 148 kg

Krachten/Vaardigheden: Bovenmenselijke snelheid op het land en in de zee en de mogelijkheid om water als een angstaanjagend wapen te gebruiken.

Biografie: **AQUAMAN**, geboren in de onderzeese **ATLANTIS** wereld en geadopteerd door een vuurtorenwachten, is één van de oprichters van de **JUSTICE LEAGUE**. Zijn levenswerk is er voor te zorgen dat de oceanen gevrijwaard blijven van schurken.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN AQUAMAN

Water stoot - Druk Neer op de RICHINGTOETS, rol je duim in de richting waar Aquaman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Draaiende Uppercut Stoot - Druk de RICHTINGTOETS in de tegenovergestelde richting dan die waar **AQUAMAN** met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de richting waar **AQUAMAN** met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Hoge Koprol Dreun Stoot - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Aquaman met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de tegenovergestelde richting dan die waar Aquaman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Glij Trap - Druk de RICHTINGTOETS in de tegenovergestelde richting waar Aquaman met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de richting waar Aquaman met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

★ GREEN ARROW ★

Werkelijke Naam: - OLIVER QUEEN

Lengte: - 1.80 m

Gewicht: - 81 kg

Krachten/Vaardigheden: De beste boogschutter ter wereld en een gevreesde tegenstander in vuistgevechten. **GREEN ARROW** heeft elke manier waarop een pijl gebruikt kan worden onder de knie.

Biografie: Oliver Queen was eerst een verwende miljonair maar koos uiteindelijk als Green Arrow voor een carrière in de misdaadbestrijding. Green Arrow woont in Seattle in de staat Washington waar hij de zwakken en onderdrukten beschermt.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN GREEN ARROW

Vuur Pijl - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de richting waar Green Arrow met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Springende Pijl - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de tegenovergestelde richting, dan die waar Green Arrow met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

IJs Pijl - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de richting waar Green Arrow met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Springende Diagonaal naar beneden Pijl - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar Green Arrow met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

★ BESCHRIJVING SCHURK ★

★ CHEETAH ★

Werkelijke Naam: - BARBARA ANN MINERVA

Lengte: - 1.75 m

Gewicht: - 54 kg

Krachten/Vaardigheden: Bovenmenselijke sterkte en behendigheid, vijlmescherpe klauwen.

Biografie: Barbara Ann Minerva was ooit een belangrijke maar meedogenloze archeologe en schatzoeker. Tijdens een expeditie in Afrika heeft ze een drankje gedronken dat haar in de **CHEETAH** heeft veranderd. Om haar kracht te behouden mo ze slachtoffers vangen. Zij en **WONDER WOMAN** kennen elkaar door en door.

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN CHEETAH

Springende Klauw Uppercut - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Cheetah met haar gezicht naar toe

staat, druk neer, rol je duim in de richting waar Cheetah met haar gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Glijdende Klauw Houw - Druk de RICHTINGTOETS in de tegenovergestelde richting dan waar Cheetah met haar gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de richting waar Cheetah met haar gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

Rollende Klauw Houw - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar Cheetah met haar gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

★ DESPERO ★

Werkelijke Naam: - Geen

Lengte: - 2.60 m

Gewicht: - 205 kg

Krachten/Vaardigheden: Superbruut sterkte, psychokinetische krachten, ladingen uit het derde oog van deze mutant.

Biografie: DESPERO de Veroveraar is de laatste van een ras van telepaten die vaak de tegenstander is van de **JUSTICE LEAGUE**. Eens was hij de wrede heerser van de planeet **KALENOR**, een planeet die nu bijna volledig is verwoest door kernoorlogen. Hij is een woest e tegenstander!

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN DESPERO

Oog Lading - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar Despero met zijn gezicht naar toe staat en druk op een stoot knop.

Spring Trap - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de tegenovergestelde richting dan waar Despero met zijn gezicht naar toe staat en druk op een trap knop.

Springende Hoofd Vin Stoot - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Despero met zijn gezicht naar toe staat, druk neer, rol je duim in de richting waar Despero met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOL knop.

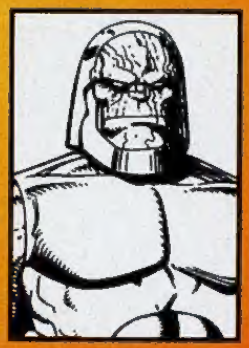
★ DARKSEID ★

Werkelijke Naam: - Geen

Lengte: - 2.30 m

Gewicht: - 235 kg

Krachten/Vaardigheden: Bovenmenselijke sterkte, een brandende blik en de mogelijkheid om te teleporteren.



Biografie: Dit dodelijke figuur verraadde zijn oom, verbande zijn eigen vrouw en zoon en vermoordde zijn moeder om de heerschappij van zijn geboorteplaneet APOKOLIPS in handen te krijgen! DARKSEID is een complexe en doortrapte schurk die in het verleden overwonnen vijanden die goed gevochten hadden heeft gespaard. Maar reken daar maar niet teveel op!

DE SPECIALE BEWEGINGEN VAN DARKSEID

Oog Stoot - Druk Neer op de RICHTINGTOETS, rol je duim in de richting waar Darkseid met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Glijdende Backhand Stoot - Druk de RICHTINGTOETS in de tegenovergestelde richting dan waar Darkseid met zijn gezicht naar toe kijkt, rol je duim naar beneden in de richting waar Darkseid met zijn gezicht naar toe staat en druk op een STOOT knop.

Springende Hoofd Stomp - Druk de RICHTINGTOETS in de tegenovergestelde richting dan waar Darkseid met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de richting waar Darkseid met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

Springende Knie Trap - Druk de RICHTINGTOETS in de richting waar Darkseid met zijn gezicht naar toe staat, rol je duim naar beneden in de richting waar Darkseid met zijn gezicht naar toe staat en druk op een TRAP knop.

★ GRIJP AANVALLEN ★

Alle negen figuren hebben hun eigen unieke grijp aanvallen. Om deze uit te voeren, loop je dicht naar je tegenstander toe en druk je op de middelmatige of sterke stoot of trap knoppen. Probeer ze allemaal, ze zijn dodelijk!

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046 Madrid, Spaina

DISTRIBUTED BY Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON